#266 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 2DS • 3DS



EXTRA!!! DUBBELPOSTER JUST CAUSE 3 & METAL GEAR SOLID V

FAR CRY PRIMAL
PREHYSTERISCH

POSTER QUIET & SNAKE
TE BLOEDERIG VOOR DE COVER!

XCOM 2 EMOTIONEERT
VERBIJSTERING, AFGRIJZEN, VOLDOENING

GAME OF THRONES EP. 1 T/M 6
BALLENBIJTENDE KEUZES

ZES PAGS. ALLES OVER GAMEJAAR 2016!

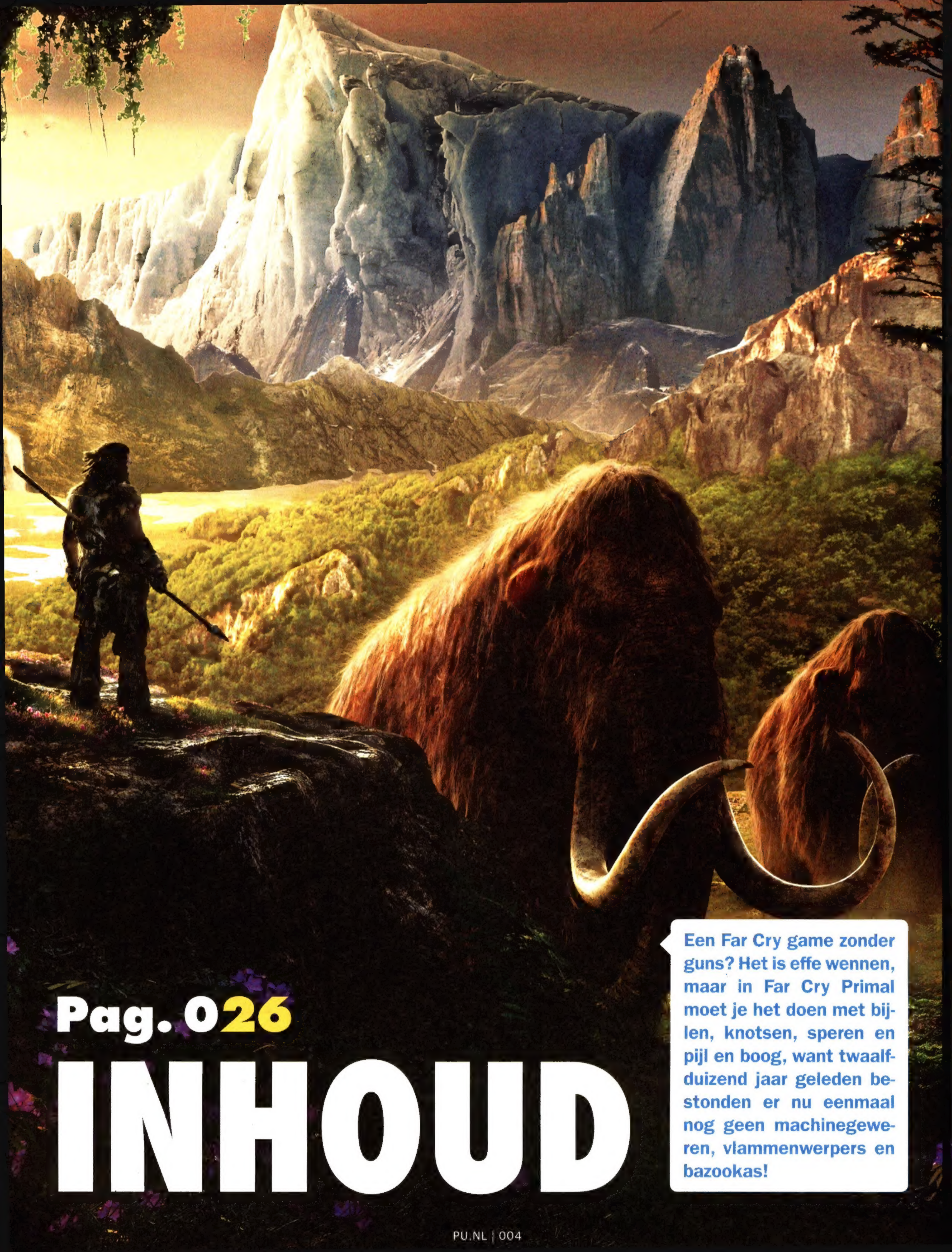
DOOM

WWW.PU.NL
FEB 2016
BP € 4,95





PLUS: SÉBASTIEN LOEB RALLY IS TE HEFTIG VOOR ED • EARTH DEFENSE FORCE 2: DE MEEST VERSLAVENDE SHOOTER OOIT • DE BESTE FALLOUT 4 MODS • ONMENSELIJK STRAKKE PURETRO • VERSLAG VAN DE MEEST NUTTELOZE PERSTRIP EVER • DE DUBIEUZE ROL VAN PATENTEN IN GAMING • GRAVITY RUSH IS EEN LICHTGEWICHT • RAYMAN ADVENTURES: GEINIG ÉN GRATIS! • FIJN DOZIJN IN OOK GESPEELD • SAMUEL VEILT UNIEKE GAMESHIT • MIGHTY NO.9 IS DE NIEUWE MEGA MAN • TOPSCORE VOOR NUCLEAR THRONE • DRIE VETTE DOWNLOADABLES VOOR DE PS4 • LEGO MARVEL'S AVENGERS SPEELT OP SAFE • DE ÉCHTE MIDDELEEUWEN ONTDEK JE IN KINGDOM COME • GAME-MONUMENT COUNTER-STRIKE • EN NOG VEEL MEER...



Pag. 026

INHOUD

Een Far Cry game zonder guns? Het is effe wennen, maar in Far Cry Primal moet je het doen met bijlen, knotsen, speren en pijl en boog, want twaalfduizend jaar geleden bestonden er nu eenmaal nog geen machinegeweren, vlammenwerpers en bazookas!



Pag. 031



Pag. 058



Pag. 044



Pag. 060



Pag. 068

COLOFON
POWER UNLIMITED



UITGEVER *Michiel Verheijdt*
HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website
www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 55,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens.
Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

SPECIAAL

VAST



DE REDACTIE

VAN VEILIG NAAR VERNIEUWEND IN 2016?



Allereerst wens ik alle PU-lezers vanaf deze plek een gelukkig nieuwjaar. Dat 2016 maar veel goeds, gezondheid en mooie momenten mag brengen. Met dat laatste lijkt het qua games wel goed te zitten, al moeten we er natuurlijk vanuit gaan dat minstens een derde van al het moois dat voor de komende twaalf maanden is aangekondigd weer doorgeschoven gaat worden. Desalniettemin heeft 2016 het in zich om het vette maar veilige gamesjaar 2015 te gaan toppen. Naast de usual suspects die ook dit jaar weer hun opwachting zullen maken (CoD, FIFA, PES) kunnen we dit jaar namelijk heel wat nieuwe IP's verwachten evenals de terugkeer van oude legenden (Deus Ex, DOOM). Ook van het indie-front mogen we heel wat prikkelends en spannends verwachten. Tevens wordt 2016 het jaar van de hardware. Dit jaar moet VR zich gaan bewijzen, en ik ben heel benieuwd welke games indruk gaan maken en welke hardware gigant de bovenliggende partij gaat worden. Extra scherp letten we dit jaar op Nintendo die, naar verwachting, haar NX gaat onthullen én uitrollen. Ben jij ook zo dol op al die speculaties en geruchten? Blader dan snel door naar onze Grote Glazen Bol 2016 Special. Ik voorspel in ieder geval dat deze PU weer strotjevol leesplezier staat! ● *Jan*



ALLE OGEN GERICHT OP 2016!

IEMAND MOET HET DOEN

Eindelijk was het weer eens de beurt aan Ed om op trip te gaan. Een kleine drie dagen in Milaan voor de rallygame van Sébastien Loeb en nog een dagje vrij voor sightseeing ook.
Dat leek dus helemaal in het straatje van onze eindbaas, maar het liep anders... helemaal anders.
De laatste zin in deze rubriek luidt vaak 'iemand moet het doen', maar als je Ed z'n preview gelezen hebt, begrijp je waarom we deze keer afsluiten met 'iemand gaat het nooit meer doen'...



JJ



Zocht deze maand...

... naar een plek op aarde waar ik eindelijk op mijn manier Oud & Nieuw kon vieren. En dat was in de enige gym in Europa die 31 december om 23.59 gewoon open was... Milaan for the win!

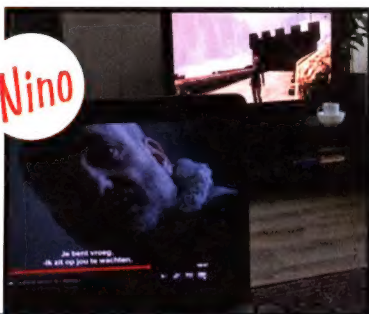
Graddus



Gaat in het nieuwe jaar...

... nóg beter op mijn spelling letten, en dan met name die verdomde d/t-fouten. Echt hoor, Ed: beloofd is eeeh... belooft?

Nino



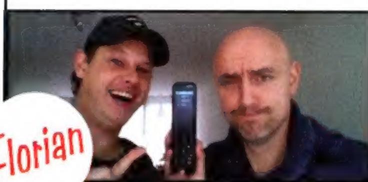
Speelde deze maand...

... geen moer, want m'n vriendin hield de TV bezet met Dragon Age. Gelukkig staat er genoeg moois op Netflix, zoals The Bridge en Making a Murderer. Bijna net zo leuk als gamen...

Ondertussen...

Was deze maand...

... weer eens bij Jan aan de slag om de boel op de correcte manier aan te sluiten. Die gast weet niet eens hoe een afstandsbediening werkt!



Florian

Maakte deze maand...

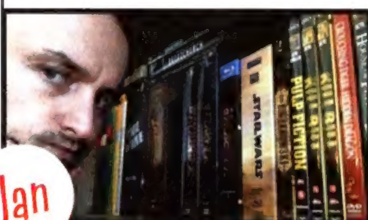
... mijn Karl Ove Knausgard verzameling compleet na aankoop van deel 6. Deel 4 las ik tijdens mijn leesweekje, dus nog twee delen te gaan. Ach, da's maar een kleine 1700 pagina's...



Ed

Ruimde deze maand...

... mijn dvd/blu-ray kast uit en kwam heel wat klassieke pareltjes tegen. Het blijft lastig om afscheid te nemen van fysieke schijfjes. Ik hou domweg te veel van die shizzle!



Jan

Jurjen



Gaat in 2016...

... naast het afronden van mijn klotescheiding een mooi nieuw leven beginnen en heel veel tof werk doen. Tel daarbij een tripje en feestje hier en daar, en eigenlijk kan het allemaal niet beter.

Samuel



Stond deze maand...

... live te rocken met de jongens van SPARTAN! Deze Haarlemse metalband bracht onlangs hun debuutplaat The Fall of Olympus uit, en ik mocht tijdens de releaseparty met ze meezingen. Kratos was er niets bij.

Wouter



Heeft deze maand...

... nog effe snel tijdens de laatste dagen van 2015 mijn GOTY van 2016 gespeeld.

Tjeerd



Speelde deze maand...

... voor huisman, want mijn vriendin heeft haar enkel gebroken waardoor ik twee maanden lang het huishouden volledig in eigen hand heb. Het maakt bizarre krachten in me los; zo weet ik nu hoe de wasmachine werkt én heb ik een sinaasappel-notentaart gebakken!

Wordt vervolgd...

WIJ WENSEN ALLE LEZERS EEN FANTASTISCH 2016!

























PUMMUNITY

De internetgekkies op PU.nl worden er gelukkig niet normaler op, dus gaan we lekker door met de PUmmunity; hét platform bij uitstek voor de internettende gamer die daadwerkelijk iets te melden heeft!

Gas

Alie tikte, in al haar onschuld, weer een fijne feature met daarin game-recepten. Als in; recepten van real-life voedsel, die iets met games te maken hebben, en daar dan de kersteditie van. Nooit had ze kunnen voorspellen wat ze zou ontketenen...

EarlyGamer — 21 uur geleden
Gevulde eieren zijn altijd lekker!

Kotter — 18 uur geleden
Lekker ruften toch?

Dokkum-duiveltje — 17 uur geleden
Gheh, RUFTEN? Hoe wil je ruften van eieren? Paprika, ui en bonen werken bij mij op de spijsvertering; maar eieren niet. Gek genoeg: mijn ruften ruiken naar verrotte eieren, dat komt door zwavel. Met ruften kun je twee kanten uit heb ik ontdekt: rotte eieren of ranzige boter. Ik zit in het eerste kamp dus. Damn, ik moet dit soort info niet delen ;-)

Savage_Hunter14 — 13 uur geleden
Altijd interessant, dit soort informatie.

lolindir — 10 uur geleden
Paprika, Ui & bonen bij het ontbijt it is then!

CHECK!
PU.nl/GamereceptenKersteditie

Piemels

Het is niet makkelijk, praten als je bier op hebt en er hangt een baard onder je mond. Althans, deze vermoedens hebben wij na het zien van een Effe Dit (een videorubriek waarin we 'effe snel' over iets lullen wat we belangrijk vinden) van Nino, waarin hij in plaats van 'effe dit' iets anders lijkt te zeggen. Althans, dat vindt de PUmmunity.

Zobaba — 22 uur geleden — Reageer
Ik verstond "ff dicks".

Dokkum-duiveltje — 22 uur geleden
Je weet nooit wat er in die baard zit

Boon — 22 uur geleden
Hij zei het echt! Gekke man

CHECK!
PU.nl/EffeDitTonTonClub

Geen gepuber meer

Nou, genoeg puberlol; laten we effe serieuzere dingen bespreken. Far Cry Primal bijvoorbeeld, het nieuwe deel in de welbekende Ubisoft serie waarin we dit keer prehistorisch gaan. Thomas Simon, de game director van Primal, heeft zich namelijk oneindig belachelijk gemaakt door te zeggen dat je de game 'zo moeilijk kunt maken als je wil', door bijvoorbeeld 'niet te levellen' of 'geen beesten te gebruiken'. Really. Tommy? Ook de PUmmunity denkt het er zijne van.

Roan
Hahaha, is dit een serieuze statement van Ubisoft of een vroege 1 april grap? Ik kan als ik wil ook geblinddoekt Dora's Grote Verjaardag Avontuur spelen met tepelklemmen om, dan wordt het spel ook een stuk moeilijker. Ik wil uitdaging in games, en als de game zelf niet moeilijk is, dan graag een moeilijkheidsgraad waardoor A.I. slimmer wordt of iets (niet door simpel de enemies bullet sponges te maken terwijl jij in 2 schoten dood bent), anders verliest een game snel mijn aandacht.
1 dag geleden — Reageer

CHECK!
PU.nl/PrimalBullshit

Fallout Fallback

We doen steeds vaker quizen op PU.nl, sinds Nino daar een handig tooltje voor heeft gevonden. Shit is namelijk leuk en je leert er ook nog eens wat van. Hoewel hoog scoren op een quiz van PU volgens onze community niet bepaald een goed ding is, zo blijkt uit de reacties onder de Ultieme 2015 Terugblik-Quiz van Sven...

GradjeBeckers — 23 uur geleden — Reageer
21/25. Ik moet maar eens een leven zoeken

Reefa — 23 uur geleden — Reageer
9/25 What a shame.. or not.

Zaelyth — 1 dag geleden — Reageer
24/25 brb ik ga vrienden zoeken.

CHECK!
PU.nl/Ultieme2016TerugblikQuiz







ABONNEE VAN DE MAAND
MELINA HOEKSTRA

Vorige maand liep Tjeerd te foeteren over Alexander die bijna in Duitsland woonde, deze maand pakte hij z'n paspoort omdat ie helemaal naar Melina (36) in Groningen moest. Veendammer Wouter opperde dat Groningen helemaal niet zo ver is, maar als je de uitdrukking 'Er gaat niets boven Groningen' serieus moet nemen, is dit ongeveer de plek waar mensen vroeger van dachten dat je over het randje van de Aarde zou flikkeren als je verder zou gaan.

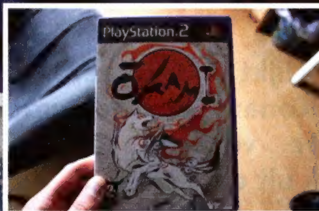
TJEERD | **KOMT OP DE KOFFIE**



Als we de gameroom van Melina binnentreden, valt haar gigantische gametroon als eerste op. Een joekel, die je uitnodigt om je er uren en uren in te nestelen. En dat doet Melina dan ook regelmatig.
"Eerder vertelde ik het eigenlijk niet zo graag, maar nu, als iemand vraagt wat mijn hobbies zijn, staat gamen gewoon op één, want dat doe ik dagelijks en ik word er blij van."



Red Dead Redemption is haar favoriete game ooit; Rockstar heeft haar hart veroverd met deze fenomenale western; "Maar ik zit onderhand wel te wachten op een vervolg", komt er direct achteraan. Tja, dat hebben er meer, Melina.



Na Red Dead Redemption, is Okami op de PS2 haar favoriet.
"Het is een soort Zelda-achtige game over een wolfje. En die vond ik zo mooi; die heb ik volgens mij wel drie keer uitgespeeld."

Ze heeft door de jaren heen best wel wat negatieve reacties over haar favoriete hobby gehoord: 'Dat is toch niets voor meisjes, wat moet je daar nou mee?', of dat ze het meer voor 'gefrustreerde puberjongetjes' vinden.
"Ik heb de spelletjes daarom heel lang een beetje weggestopt. Maar toen besefte ik: ik ben al zo lang lid van de PU, ik lees echt iedere letter en ik vind het zo leuk. Dus toen dacht ik ach, wat maakt het ook eigenlijk uit."

Als ik in de hoek van haar gameroom de collectie met oude PU's tegenkom, schrik ik een beetje. Het ziet er namelijk uit alsof elke PU door een heel weeshuis is kapot gelezen. Dat 'iedere letter', daar is dus geen woord van gelogen.
"In 2011 ben ik lid geworden, maar daarvoor kocht ik 'm altijd los. Dat begon in de tijd toen ik veel Tomb Raider speelde op de PlayStation 1 en op zoek was naar cheatcodes."
Maar ook zonder cheats kan Melina de PU prima pruimen.
"Ik zoek mijn games heel zorgvuldig uit. Eerst lees ik de PU van A tot Z en dan check ik of er iets voor mij tussenzit."



Haar collectie bestaat alleen maar uit PlayStation en ze bestempelt zichzelf als een echte fangirl, maar een gigantisch gat in Melina's collectie zit me onwijs aan te gapen. Waar de fuck is de PlayStation 4???
Melina glundert: "Ik heb dus net een PlayStation 4 gekocht! Ik zat helemaal te gillen toen ik 'm bestelde! Ja, het is wel veel geld, maar ach, ik speel dagelijks, dat haal je er dus wel uit."

MELINA'S GAME PASPOORT

Naam: Melina Hoekstra
Leeftijd: 37
Lid sinds: 2011, daarvoor kocht ik ze regelmatig los.
Favo PU-redacteur: Wat betreft game smaak Jan, maar ik vind de grappige/speelse schrijfstijl van Wouter erg leuk
Favo game ooit: Red Dead Redemption
Bezit: 3 consoles, rond de 170 games in totaal.




Power Spy

● In Amerika is alles groter, en in Texas al helemaal. Dat merkte Samuel die tijdens zijn DOOM-trip genoot van maar liefst twéé tweepersoonsbedden in zijn hotelkamer.

● Hij heeft ze dan ook allebei om en om beslapen, want anders vond hij het 'wel heel erg zonde'.

● De vorige keer dat Sam op trip ging, kocht hij op Schiphol een dure, stijlvolle zwembroek van Calvin Klein... waar hij toen in LA geen gebruik van kon maken.

● Deze keer had hij geen zwembroek meegenomen, en uiteraard had het hotel in kwestie nu wél een zwembad. Verwarmd zelfs, zodat hij ook 's nachts dronken (en naakt?) een bommetje kon doen.

● Gelukkig kreeg Sam wel de kans om eindelijk een echt goed stuk Texaans vlees naar binnen te werken. In restaurant Stampede 66 bestelde hij hun signature ribeye steak, en... het was de beste die hij ooit geproefd had.

● En Sam z'n vader was slager, dus die jongen weet waar ie het over heeft.

● Volgens de kleine Spanjaard met het grote ego kreeg hij ter plekke een baan aangeboden bij id Software.

● Tijdens een casual gesprek met een van de hoge piefen van het bedrijf, waarbij Sam z'n persoonlijke meningen deelde over RAGE en de nieuwe DOOM, kreeg hij opeens te horen 'dat ze iemand als hij wel konden gebruiken'.

● Uiteraard zal Sam nooit serieus op zo'n aanbod ingaan, want hij is veel te bang dat de PU zonder hem in de goot zal belanden.

● Moet de Powerspy hem niet eens gaan vertellen dat hij serieus hulp moet gaan zoeken voor zijn grootheidswaanzin?

● Schokkend! Het bewijs is geleverd dat Ed z'n neus ophaalt voor de teksten van Wouter.

● Het mailprogramma van de eindbaas bleek zo ingesteld dat Wouters XCOM 2 en LEGO Avengers teksten rechtstreeks in een speciaal mapje belandden, genaamd 'onbelangrijke mail'. »

OPUNIE

MICROSOFT LANCEERT GAME OP Wii U

Onlangs bracht Microsoft 'hun' Minecraft uit op de Wii U. Dat is dan voor het eerst, dat een Microsoft game op de Wii U verschijnt. Ook voor het laatst?

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Sure, het is niet de beste of meest complete versie van Minecraft, maar wat maakt het uit; ik kan eindelijk Minecraft spelen op een Nintendo systeem. En het schijnt dat Nintendo samen met Mojang aan exclusieve content werkt voor de Wii U-versie, dus zullen die Zelda skins en amiibo van Steve er ook nog wel komen.

Meest opmerkelijk aan dit verhaal is natuurlijk dat een Wii U-game is uitgegeven door Microsoft, een feit dat Nintendo fans aanmoedigde om Microsoft te vragen om 'meer van dat', maar dat gaat natuurlijk niet gebeuren.

Toch is het altijd leuk om te speculeren: stél dat Microsoft nog andere games naar de Wii U zou willen brengen, wat zouden dan geschikte titels zijn?

RARE REPLAY - NINTENDO EDITION

Deze ligt voor de hand natuurlijk. De versie voor de Xbox One is een dikke hit, ook al ontbreken in die verzameling wegens auteursrechten toppers als Donkey Kong Country, Diddy Kong Racing en GoldenEye. Die zouden in de Nintendo Edition wel mee kunnen doen, en eigenlijk hoort een verzameling met games als Banjo-Kazooie en Blast Corps in de gelederen ook gewoon op een Nintendo systeem thuis.



BLINX II

De eerste Blinx was in 2002 een dappere poging van Microsoft om ook met een Mario/Sonic/Crash-achtig platformicoon te komen. Een gefaalde poging, dat wel, voornamelijk door de crappy uitwerking van het 'time sweep' concept. Maar het idee had potentie, dus kom op Microsoft: haal die ouwe kat naar het heden en gun 'm een nieuwe carrière op de Wii U. Maakt Nintendo er wel een amiibo van.





HALO OF THE METROID

Samus daalt af in het neergestorte ruimteschip, rolt de hoek om en staat plotseling oog in oog met... Master Chief. Eindelijk. Want nu de Covenant en Space Pirates hun krachten hebben gebundeld, zullen de helden uit Metroid en Halo moeten samenwerken om het universum te redden. Kans om in deze missie te slagen? 0,35 procent; maar dat is nog altijd een stuk groter dan de kans dat een dergelijke game ooit werkelijk verschijnt.

DE KWESTIE KOJIMA/KONAMI

De kogel lijkt door de kerk: Kojima is officieel weg bij Konami. Een slepende vete die steeds stupidere vormen aannam, is daarmee eindelijk uit de wereld.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Dat Konami Kojima verbood bij de Game Awards in de VS een Award voor Metal Gear Solid V (zie screen) op te halen, bleek het smerige slotstuk van deze langlopende ruzie tussen beide partijen. Waarbij aangemerkt dient te worden dat Kojima geen makkelijke gast is en bij een arbeidsconflict doorgaans sprake is van gedeelde schuld.

> "Mijn rol in het leven is om zo lang als ik kan zo veel mogelijk grote games te ontwikkelen."


Kojima maakt ons blij.

Anyway, op het moment dat Kojima aankondigde een eigen studio te willen beginnen, sprong PlayStation onmiddellijk naar voren om hem te 'claimen'. Het feit dat Kojima's eerste game meteen een PS4-exclusive is, zegt mij dat PlayStation gewoon voor een deel zijn studio fund. Een slimme zet, want Kojima staat garant voor goede verkopen.

Konami begint dat ook door te krijgen; MGS V verkoopt als een tierelier. Tel daar de prima cijfers van PES 2016 bij op, en nu begint Konami openlijk te twijfelen aan haar voornemen om uit hardcore gaming te stappen... Dus wordt er achter de schermen gekeken naar nieuwe IP's die in samenwerking met Westerse developers kunnen worden opgezet, en wil men tevens met de licentie van MGS aan de gang. Want tja, geld stinkt niet...





twitter.com/GKJJ

E(A) SPORTS



In navolging van Activision heeft nu ook EA een eigen eSports divisie opgezet. En zwaargewicht Peter Moore gaat de toko leiden. Waarom gaan publishers zich opeens met eSports bemoeien en wat voor gevolgen heeft dit voor het huidige eSports landschap?

De belangrijkste reden dat zowel EA als Activision zich vol op eSports zijn gaan storten, is natuurlijk geld; niks in deze industrie draait immers om liefdadigheid.

SERIOUS GAMING



Met dank aan Swarovsky Master Chief goes kitch

eSports groeit snel. Meer mensen doen mee, goede eSports games verkopen beter en miljoenen mensen kijken via Twitch naar de matches. En met al die facetten kan geld verdiend worden. Veel geld.

Feit is dat publishers tot nu toe bij slechts een van de drie bovengenoemde facetten de macht in handen hadden. Voor de toernooien en de live verslaggeving waren ze grotendeels afhankelijk van eSports organisaties als ESL, MLG en Gfinity, en als grote bedrijven iets niet leuk vinden, dan is het wel 'afhankelijk zijn'. Daarbij beseffen EA en consorten dondersgoed dat eSports organisaties helemaal niks kunnen zonder hun games.

Het oprichten van eigen eSports divisies moet gezien worden als een logische eerste stap om alles weer in eigen handen te krijgen. Riot Games (League of Legends) en Valve (DoTa) zie je ook al die kant op bewegen. Blizzard heeft zijn eigen toernooien en bezit Battlenet. EA en Activision komen daar nu bij.

Betekent deze move het einde van een ESL of MLG? Nee, in ieder geval niet meteen. Publishers hebben eSports organisaties nu (nog) hard nodig. Je ziet daarom dat ESL in hoog tempo probeert hun positie te verstevigen middels allerlei aankopen (Dreamhack bijvoorbeeld). Ze moeten onmisbaar zijn voordat publishers het helemaal zelf kunnen.

Ik denk echter niet dat alle organisaties deze battle zullen overleven. Maar met name ESL heeft een dot expertise die EA en Activision niet bezitten. En dus werken die partijen (nog) prima samen. De geschiedenis leert echter dat geen enkel groot bedrijf blijft samenwerken als ze denken dat ze het ook alleen afkunnen...

MARIO IS EEN SHOOT 'EM UP: EINDELIJK

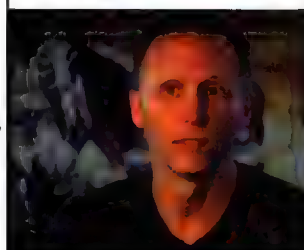
Ik zeg het wel vaker: wie de toekomst van Nintendo wil zien, moet eens goed naar het verleden van deze Japanse spellenreus kijken...

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Regelmatig liggen er in Nintendo's verleden nog oude concepten en onuitgewerkte ideeen te wachten tot het moment dat de Japanners besluiten ze nieuw leven in te blazen. Zoals het idee om van Super Mario een shoot 'em up te maken.

Wanneer je, net als ik, nog steeds Super Mario Maker speelt (je moet toch wat, als Wii U-bezitter), zal het je niet zijn ontgaan dat er de afgelopen maand heel veel shoot 'em up levels in Mario Maker zijn verschenen. Deze vloedgolf is te danken aan de komst van een nieuwe variant op de vliegende clownskop, eentje die vuurballen kan schieten en met opgeladen schoten zelfs door blokken kan breken. Het opmerkelijke is dat dit shoot 'em up idee voor Mario niet onlangs, maar al ruim dertig jaar geleden is bedacht!

"De game was minder bekend."



Rocket League bedenker Dave Hagewood trapt hard een open deur in bij zijn verklaring waarom voorganger Battle-Cars geen tientallen miljoenen opbracht



1984

Toen Miyamoto in 1984 aan Super Mario Bros. werkte, liet hij zich voor de scrollende aspecten van die game inspireren door Defender, Scramble en andere side-scrollende shooters uit die tijd. Zo kwam hij automatisch op het idee om aan Super Mario Bros. ook vlieg-en-schiet levels toe te voegen, waarin Mario zich schietend op een vliegend wolkje een weg door legers vliegende vijanden moest banen.



2015

Dat idee heeft de game niet gehaald omdat Miyamoto zich uiteindelijk toch meer op de springactie wilde richten, maar kwam later nog wel terug in Super Mario Land op de Game Boy (level 2-3), en nu dus in de update die de schietende clownskop aan Super Mario Maker toevoegt.

Ongetwijfeld liggen er in het verleden ook nog wel wat losse eindjes die ons vertellen wat de NX gaat worden, maar helaas zijn dit soort dwarsverbanden slechts met terugwerkende kracht te trekken.

Power Spy

- Wouter vond dit blauwtje nog moeilijker te verteren dan die keer toen hij met een meisje wilde 'bekken' dat aan de andere kant van een hekje stond, en zij verschrikt terugdeinsde en Wouter voorover over het hekje flikkerde.
- Tjeerd was in Londen voor Rainbow Six Siege, maar moest rennen voor zijn leven toen er een alarm afging in het hotel en iedereen werd geëvacueerd.
- Tja, als je net een game speelt waarin terroristen gebouwen op willen blazen, komt het ineens wel heel dichtbij.
- Uiteindelijk bleek er niets aan de hand en werd er gedacht aan een bug in het alarmsysteem. Tja, het blijft toch een Ubisoft trip.
- Wouter verkondigde deze maand trots dat hij ging squashen. Je weet wel, Wouter, die gast die al gaapt als hij een bal ziet.
- Het schijnt dat ie zelfs begonnen is trophies binnen te slepen met FIFA!
- Of waren dat nou toch stiekem Graddus en Tjeerd die voor de lol op zijn account speelden?
- Er was in ieder geval genoeg reden voor zijn Facebook vrienden om bezorgde vragen te stellen. Zijn moeder spande daarbij de kroon; die was oprecht bang of Wouter nog wel tijd genoeg had om elke dag goed naar het toilet te gaan.
- Het FIFA potje tussen Graddus en Tjeerd was trouwens geen normaal potje.
- Graddus kwam namelijk met het idee om de winnaar tot PU's FIFA Koning te kronen!
- JJ mocht niet meedoen, want er waren net nieuwe controllers op de redactie.
- Graddus leed uiteindelijk een ontluisterende 3-0 nederlaag.
- Ed sloeg het schouwspel met open mond gade. Niet vanwege het vertoonde spel, maar om het indrukwekkend aantal smoesjes van de schreeuwlelijke Amsterdammer. Dat oversteeg namelijk het record van Jan, met een smoesjesdichtheid van 3,5 per zin.

Power Spy

● De redactie was afgelopen maand in de ban van de Colleague of the Year verkiezing (COTY). Er kon onderling worden gestemd op alle redactieleden. De uitslag was niet verrassend: Ed won.

● Jan dreigde geen games meer uit te delen als hij niet genomineerd werd. Ed beloofde de complimenten uit te delen bij een nominatie. En aangezien die laatste zeldzamer zijn dan een strakke hoerenpoes, was het een gelopen race.

● Uiteindelijk stemde alleen Wouter op Jan. Het bleek slechts een tactische zet om te slijmen bij de hoofdredacteur, want Jan kon op dat moment toch niet meer winnen.

● Toen Ed z'n kinderen hoorden dat hun vader en Jurjen gezamenlijk een weekend hadden doorgebracht in een huisje in Egmond aan Zee, hadden ze maar één vraag: 'keken de mensen niet alsof jullie een homostel waren, zo wandelend aan het strand met die kale koppen?'

● Waarop ze er snel aan toevoegden, dat ze er natuurlijk geen probleem mee zouden hebben als hun pa op z'n oude dag alsnog uit de kast kwam.

● De Powerspy hoopt dat hij later eveneens van die ruimdenkende kinderen krijgt. Iets minder bijdehand mag ook.

● Voor diegene die het gemist hebben: Fable Legends is uitgesteld naar 'lente 2016'. De game zou oorspronkelijk september 2015 verschijnen.

● Gelukkig kan Peter Molyneux niet langer smoesjes verzinnen dat men extra tijd nodig heeft voor 'de beste game aller tijden'.

● Toch is Jan bedroefd door dit nieuws. Hij denkt dat alle mooie beloften van Lionhead over deze gratis Fable-game wellicht toch een fabeltje blijken te zijn.

● Over uitstellen gesproken; Ook Uncharted 4 is naar achteren verplaatst.

● Zou Sony zelf ook nog geen afscheid kunnen nemen van Drake?

HOE BETROUWBAAR WAS DE GLAZEN BOL IN 2015?

Vrijwel iedere maand doet mijn Glazen Bol een voorspelling voor de PU, maar hoe geloofwaardig was mijn bolletje het afgelopen jaar?



PU 03 2015

THE DIVISION ZAL DESTINY MODEL GAAN VOLGEN

Onbeslist. De game moet echter al over een paar maandjes uitkomen, dus daar komen we snel genoeg achter. Ik blijf erbij dat de game geen abo-model gaat hanteren. Gewoon één keer betalen en daarna alleen voor aanvullende DLC, al dan niet aangevuld met microtransacties, de flappen trekken.

PU 04 2015

MICHEL ANCEL TOONT NIEUWE GAME OP E3

Niet gebeurd. Wat Michel Ancel dan wel aan het doen is bij Ubisoft is een groot raadsel. We weten allemaal dat hij met een klein clubje indies aan WilD werkt, maar dat is voor PlayStation en onder de vlag van een andere studio. Voorlopig nog geen Beyond Good & Evil 2 of nieuwe Rayman aan de horizon.

PU05 2015

GEEN MP IN NIEUWE ASSASSIN'S CREED

Bewaarheid. Ergens ook wel logisch. De MP-modi uit de AC-reeks werden maar door weinigen gespeeld en ook de co-op uit het geplaagde Unity bleek uiteindelijk veel minder in trek dan gehoopt. Daarom focust Syndicate zich op de singleplayer. Puntje voor de Glazen Bol.

PU 06 2015

THE DIVISION UITGESTELD?

Yep, ook goed. De Glazen Bol zat zelfs spot on met de nieuwe 'datum', namelijk Q1 2016. Nu maar hopen dat de game niet voor de derde keer naar achteren wordt geschoven.

PU 07 2015

OVERKILL HD REMASTERS HOUDT AAN

Ook dat klopt... helaas. Want hoe leuk die klassiekers in een strakker HD jasje ook mogen zijn, uiteindelijk willen we natuurlijk veel liever gloednieuwe games.

PU 08 2015

UITSTEL RISE OF THE TOMB RAIDER

Helemaal fout. Mijn Bolleke had het gevoel dat Rise of the Tomb Raider ietwat zou worden uitgesteld, al was het maar omdat de game anders tegelijkertijd met Fallout 4 uit zou komen. En daar wil je toch niet bij in de buurt zijn, als gamerelease. Uiteindelijk is de game gewoon volgens planning uitgebracht, dus had de Glazen Bol het mis.

PU 09 2015

MEERDERE NIEUWE PS4-GAMES ONTHULD OP PARIS GAMESWEEK

Klopt, meerdere zelfs. Tekken 7, Gran Turismo Sport en de nieuwe game van Quantic Dream genaamd Detroit: Become Human waren de grootste onthullingen in Parijs.

PU 10 2015

NIEUWE GAME VAN VOLITION WORDT GÉÉN SAINTS ROW

Nog onduidelijk. Wel weten we dat Volition de laatste twee jaar een kruiwagentje nieuwe developers heeft aangenomen. De Glazen Bol zet nog steeds zijn geld op een nieuwe IP.

PU 11 2015

DE NX KOMT SNELLER DAN JE DENKT!

To be continued. Geen harde uitspraak maar alle signalen wijzen er nog steeds op, al is 'sneller dan je denkt' natuurlijk subjectief deluxe. De Glazen Bol verwacht op de E3 2016 een onthulling, gevolgd door een wereldwijde releasedatum datzelfde jaar nog.

PU 12 2015

Deze maand was het in mijn Glazen Bol te mistig om een voorspelling te kunnen doen.

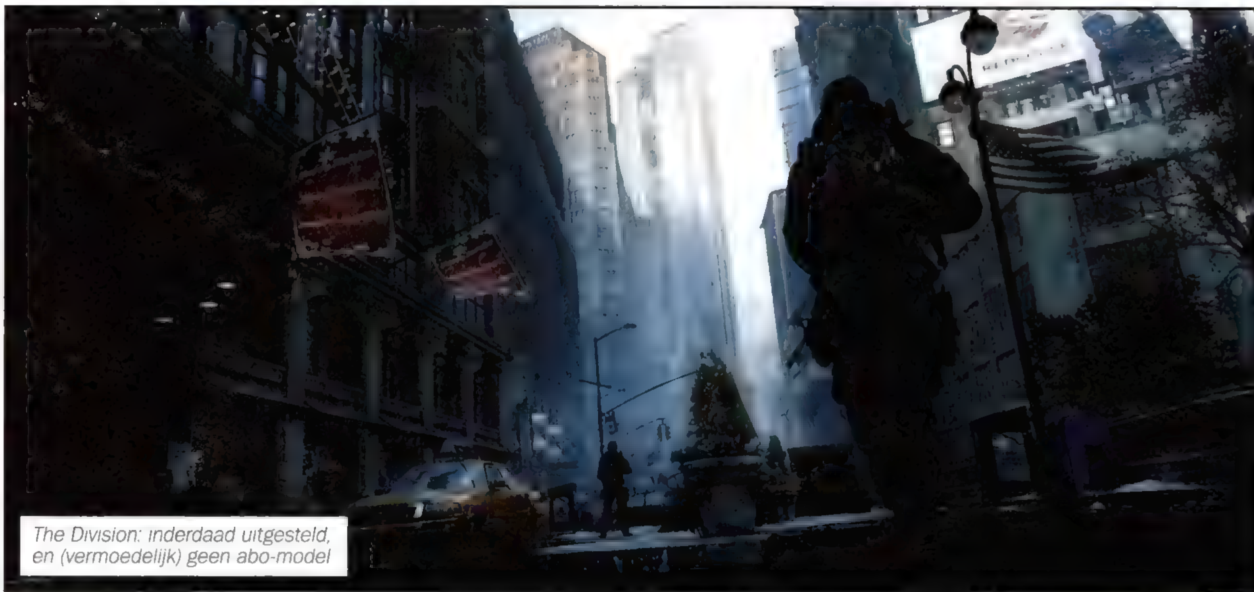
PU 01 2016

'GEWOON' WEER EEN ASSASSIN'S CREED IN 2016

To be continued. De Glazen Bol blijft bij z'n standpunt, en krijgt van mij een extra poetsbeurt als Ubi binnenkort inderdaad een nieuwe AC aankondigt.

UITSLAG

Vier goed, twee fout en vier nog onbeslist. Ik heb echter zoveel vertrouwen in mijn Glazen Bol dat er nog minstens twee van die onbesliste gevallen zullen blijken te kloppen, en in dat geval is de uitslag toch best okay. Ik zal mijn Bolleke echter vragen om dit jaar wat minder voorspellingen te doen die in de maanden erna nog steeds onduidelijk blijven...



The Division: inderdaad uitgesteld, en (vermoedelijk) geen abo-model



twitter.com/janmeijroos

EVEN NOG GEEN E3 A.U.B.

Al in november vorig jaar hoorde ik collega's praten over de Beurs der Beurzen: de E3. Of we niet alvast tickets moesten gaan boeken en een huisje moesten gaan zoeken. Ik moet er eerlijk gezegd nog niet aan denken.

Vooropgesteld dat de E3 ieder jaar een onbetwist hoogtepunt is, gaat het me allemaal veel te snel. Ik heb nog een backcatalogus aan games die weggewerkt moet worden, nog voordat ik één Kerstkrans in mijn mond had gestopt, dienden zich alweer twee perstripjes aan voor de eerste maand van 2016 (daarover meer in de volgende PU) en het is soms ook wel eens lekker om effe níet vooruit te plannen.

Misschien heeft het met de gejaagdheid van het bestaan te maken, wellicht met het feit dat ik al meer dan vijftien keer naar de E3 ben geweest, of gewoon om de simpele reden dat ik weet hoeveel geregel een E3 is.

Nogmaals, hoe dichter de beurs in LA in de buurt komt, hoe meer het bij me begin te kriebelen, dat weet ik zeker; maar nu nog even niet!





Colecco cartridge based console. nieuwe spelcomputer met hoog 'ouwe lullen gehalte'



GAMEPLAY OVER GRAPHICS

Het is misschien wel het grootste en meest beladen discussiepunt onder zowel media als gamers: is het nu 'gameplay over graphics' of 'graphics over gameplay'?



De algemene consensus en het maatschappelijk geaccepteerde antwoord, is dat gameplay altijd belangrijker is dan graphics, maar ik twijfel daar toch ernstig aan.

Kijk bijvoorbeeld eens naar hoe een hype ontstaat. Negen van de tien keer is het toch echt omdat iets er intens wreed uitziet. Of neem het gros van de topgames van de afgelopen tijd: The Witcher 3 (zie screen), GTA V, Bloodborne, Metal Gear Solid V... allemaal titels die weliswaar fantastische gameplay boden, maar ook grafisch excelleerden. Zou die opwinding net zo groot zijn geweest als The Witcher of MGS er een stuk minder hadden uitgezien?

Ik ben zelf een enorme sucker voor graphics; noem me gerust een graphics hoer, daar beledig je mij niet mee. Ik kijk bijna altijd eerst naar hoe een game er uitziet. En als de beelden me niet bevallen of iets is visueel niet mijn smaak, dan kan ik me er nauwelijks toe zetten om de titel in kwestie te spelen.

Ik vermoed dat meer gamers zo denken. Wees eerlijk; als je niks met de Japanse stijl hebt, ga je dan Final Fantasy checken of Gundam, ook al weet je dat er legendarische delen van zijn met ijzersterke gameplay?

Ik pleit dan ook voor een afschaffing van dit hele dilemma. Er is namelijk geen dilemma. Graphics en gameplay zijn gewoon allebei even belangrijk. Punt.

Bij echt goede games zijn beide punten in orde. Een mooie game zonder interessante gameplay is niks en van een toffe game met slechte graphics word je ook niet vrolijk. En mensen die dat laatste wel beweren; zouden die hun favoriete boek ook gekocht hebben als het op aan elkaar geniete, verkreukelde A4'tjes was gedrukt?

> **"Ik kan je garanderen dat we niet de volgende versie van de Wii of Wii U maken. Het is iets compleet unieks en anders."**



Nintendo's directeur Kimishima probeert ons gek te maken van nieuwsgierigheid



Power Spy

- Amerikaanse PlayStation-baas Shawn Layden liep op de PlayStation Experience rond in een Crash Bandioot T-shirt.
- Fans werden helemaal gek, want dit moest wel een nieuw deel in de maak betekenen, toch?
- Nope. De rechten liggen bij Activsion-Blizzard en door deze stunt worden die rechten alleen maar duurder.
- Vorige maand werden de Game Awards 2015 gehouden, inclusief wat kleine relletjes.
- Zo mocht Kojima niet naar de ceremonie toe om een prijs in ontvangst te nemen. Dit was hem verboden door de advocaten van Konami.
- Ook Jade Raymond (ex-Ubisoft, nu EA) deed een duit in het zakje door te melden dat een Metal Gear zonder stemacteur David Hayter ondenkbaar was.
- Kiefer Sutherland kon er minder om lachen. De man moet het na zijn 24-carrière namelijk hoofdzakelijk nog hebben van stem-klusjes als deze.
- En hij zit nog lang niet aan de 24 klussen.
- Jade Raymond mocht dan wel bijdehand doen, maar zelf noemde ze de verkeerde game bij de prijs die ze mocht uitreiken.
- Dat is net zoiets als Peter Moore voor Yves Guillemot aanzien.
- Of Miss Colombia voor Miss Filipijnen.
- Jan miste laatst bijna zijn KLM-vlucht naar Amsterdam omdat zijn bagage door de speciale scan moest. Er bleek nog een mini-deodorant verstopt in zijn rugtas.
- Geen ramp, ware het niet dat er een Indiase familie voor hem aan de beurt was met hutkoffers vol 'verboden' middelen. Literflessen shampoo, anderhalve liters cola, een broodmes, beleg... en dat allemaal in de handbagage.
- Jan werd zo boos dat er bijna een Rainbow Six Siege-achtige eenheid aan te pas moest komen, om de gemoederen te bedaren.



DOOM

De legendarische gamestudio id Software gaat met DOOM terug naar z'n roots. En Samuel heeft hoogstpersoonlijk ondervonden dat dit geen marketing-gelul is om de fans die DOOM 3 en RAGE niet konden waarderen weer binnen te hengelen...

"Wat zijn je drie favoriete shooters aller tijden?", vroeg Jan ineens aan mij. "Duke Nukem 3D, Halo: Combat Evolved en DOOM, antwoordde ik. Hoezo?" Jan glimlachte. "Goed dat je DOOM zei, want je mag naar id Software in Dallas, Texas, om het nieuwe deel in de serie aan de tand te voelen." Uiteraard sprong ik een gat in de lucht, want id Software is een van m'n favoriete developers. Daarnaast is Texas sowieso een perfecte plek, gezien mijn voorliefde voor cowboylaarzen, vlees, extravagante lifestyles en, natuurlijk, DOOM! »


Samuel
GENIET IN DE HEL

"Onze focus ligt op gameplay. Er zit best veel lore in deze game, en naarmate we de launch naderen, zullen we daar dieper op ingaan, maar dit wordt wel echt overduidelijk een gameplay-game. Ik bedoel, je bent verdomme op demonen aan het schieten, man. We willen niet doen alsof deze game iets anders is dan het is; het verhaal zal de actie dus nooit in de weg zitten. Wie dus het fijne wil weten over het plot en dergelijke, zal daar zelf binnen de game actief naar op zoek moeten gaan", aldus Creative Director Hugo Martin op haast verontschuldigende toon.

"Dude", antwoordde ik uiterst onprofessioneel. "Dit was fucking awesome!"

Zijn defensieve statement klonk mij echter als muziek in de oren. De nieuwe DOOM (die overigens dus níet DOOM 4 zal heten, maar gewoon DOOM) zal voor 95% om knallen draaien, en dat is precies wat ik wil. Begrijp me niet verkeerd, ik heb enorm genoten van DOOM 3 als de atmosferische first-person horror shooter die het was, maar het had niet die bijna fysieke puurheid die de uiterst actiegeoriënteerde eerste DOOM games wél hadden... en die deze nieuwe DOOM dus ook weer zal hebben.
"You're just shooting the crap out of demons, man". Ha, die zin vatte perfect samen wat ik wilde dat DOOM weer zou zijn.

Vertrouwen

Wellicht het fijnste aan mijn bezoek aan de iconische studio van id Software was het feit dat er relatief weinig geluld en opgeschept werd, en dat ze me gewoon lekker lieten spelen. Ik kwam binnen, kreeg een korte rondleiding door het kantoor en werd vervolgens achter een PC geplaatst om een stuk van de campaign te spelen. Een pragmatische aanpak die id Software siert; het laat zien dat ze vertrouwen hebben in hun product.
"Je begint met een leveltje op Mars, wanneer de stront nét aan de knikker is, zodat je kunt wennen aan de besturing en mechanieken. Daarna krijg je een level dat zich in de hel afspeelt, waar het vuur je flink aan de schenen gelegd zal worden. Succes."
Ik pakte de controller op en drukte op Start. Zo'n twee uur later legde ik de controller weer neer, met een glimlach van oor tot oor. "Wat vond je ervan?", werd mij gevraagd. "Dude", antwoordde ik uiterst onprofessioneel. "Dit was fucking awesome!"



weetje • weetje

Elk wapen heeft een secundaire manier van schieten, maar sommige wapens hebben zelfs meerdere. De Shotgun heeft bijvoorbeeld de Burst module, die drie schoten tegelijk lost, maar die kan weer vervangen worden door de Explosive Shot module waarmee rakketjes afgeschoten kunnen worden.



Papa's van DOOM

Niemand keek trouwens op van m'n taalgebruik. Bij id Software is iedereen heel relaxt en informeel, op een uitnodigende, Texaanse manier. Niemand draagt er pakken of zelfs overhemden, ook de hoge piefen binnen 't bedrijf niet. Nee, het id Software uniform lijkt uit jeans en bandshirts te bestaan, wat natuurlijk perfect is voor een bedrijf dat satanisch ogende titels als DOOM en Hexen heeft uitgebracht.
Ik was namelijk bang dat id Software een ander bedrijf geworden was dan toen legendarische figuren als John Romero en John Carmack er nog de dienst uitmaakten en hun adolescente fantasieën in alles stopten wat het bedrijf produceerde. Ik was bang dat niet alleen de studio wat klinischer en politiek correcter was geworden, maar dat deze veranderingen ook in de nieuwe DOOM zouden zijn doorgezet. Dat men zich meer aan het focussen was op de tendensen in de markt en de conventies van populaire militaire shooters, dan op de death metal 'fuck you'-esthetica van Romero en de competitieve 'wij hebben de beste tech van de industrie'-houding van Carmack. Die twee zijn weliswaar al een tijd weg bij id Software, maar waren wel altijd de papa's van DOOM.

Herladen? Weg ermee!

Mijn angsten bleken gelukkig ongegrond. In het level Resource Operations begon ik met alleen een pistool, waarvan mij vooraf slechts was verteld dat het (net als elk wapen in de game) een secundaire schietfunctie had. Ik schoot effe in het wilde weg en was blij verrast. De gun schoot snel, maar was alsnog gewichtig. Elk schot klonk lekker. En... het had oneindige ammunitie, en géén herlaadanimatie.
"Maak je geen zorgen; alleen de handgun heeft oneindige ammunitie, zodat je altijd ergens op terug kunt vallen. Maar geloof me als ik zeg dat je daar niet op terug wíl vallen." Marty Stratton (de Executive Producer van de game) was er als de kippen bij om specifieke gameplay-keuzes uit te leggen die totaal niet in lijn zijn met wat men verwacht van moderne (lees: realistischere) shooters. "In het begin van het ontwikkelproces hebben we van alles geprobeerd, zoals, uiteraard, het herladen van guns. Maar op het moment dat je gun klikt omdat je geen ammo meer hebt en je op de herlaadanimatie moet wachten, besef je dat het tempo uit de actie wordt gehaald. Je wordt uit de moordende flow getrokken waar je in zat. En dus hebben we dat eruit gegooid. En, weet je, er zaten

Als je deze game veel speelt, wordt je kijk op de toekomst van de mensheid er niet vrolijker op. Je wordt als het ware een doomdenker.

ook geen reloads in de originele DOOM, dus weg ermee, haha. Herladen is niet leuk. Het is niet... DOOM."

Momentum

Ook de secundaire functie van de handgun, de Charge Shot, voelde goed; door de vuurknop iets langer ingedrukt te houden, kon ik een schot lossen waarmee ik de koppen van Imps en ondode soldaten in één keer kon wegknallen.

Toch was ik blij dat ik al snel een shotgun vond, want de game gaf me geen tijd om rustig te richten. Daarvoor groeide het aantal Imps en zombies veel te snel. Ze kwamen als dolle honden op me afgerend en klommen over obstakels heen, zodat defensief spelen totaal geen nut had. Het was rennen en springen geblazen; stilstaan betekende doodgaan. Het duurde slechts enkele minuten voordat ik in die flow kwam waar Marty het over had: ik rende door het laboratorium en schoot onophoudelijk op alles wat bewoog, terwijl ik vijandelijk vuur ontweek door van richeltje naar richeltje te springen. Momentum was hier het sleutelwoord.

Veel dode vijanden lieten daarnaast (broodnodige) health en ammunitie vallen, dus om dat te kunnen pakken móést ik ook wel continu in beweging zijn. Ik was de hele tijd naar de vijand toe aan het rennen, en dat was heerlijk. Want ondanks dat ik me uiterst kwetsbaar voelde (enkele vuurballen op m'n harses betekende sterven) voelde ik me tegelijkertijd ook super machtig, allemaal dankzij dat momentum en de snelheid. Het was pure agressie in gameplay vorm.

Gewond lammetje

Hugo zag dat de gameplay bij mij was geklikt en glimlachte. "We noemen het push-forward combat. Geen stop 'n pop dus, zoals bijvoorbeeld bij Halo of Gears of War, want er is geen regeneratieve health. In DOOM is de aanval de enige verdediging."

Z'n ogen begonnen te fonkelen. "Niet dat we haten op wat andere shooters tegenwoordig doen - ik bedoel, ik speel die games continu met veel plezier - maar dat is niet wat DOOM is. Als je in DOOM bijna dood bent, dan ga je niet achter een muurtje zitten wachten tot je weer okay bent. Nee, dan ga je op volle snelheid op zoek naar het spreekwoordelijke gewonde lammetje om lood in z'n porem te pompen en vervolgens wat health pickups te pakken. Zo zijn we ook op Glory Kills gekomen, want dat past perfect binnen deze snelle, push-forward manier van vechten."

Dat had ik al gemerkt, ja. Als iemand die in elke shooter heel bewust met ammunitie omgaat, had ik al extreem veel gebruik gemaakt van de Glory Kills. Als een vijand bijna dood is, begint hij een blauwe gloed te krijgen, wat voor de speler het teken is om naar die vijand toe te rennen en de rechterstick in te drukken. Het resultaat is een fysieke finishing move, die meestal ook nog nét iets meer health en ammunitie oplevert.

Boertje

"Elke Glory Kill is anders en elke vijand heeft er meerdere. Probeer maar; er zijn Glory Kills voor alle ledematen en er zijn specifieke animaties voor als je een vijand vanuit een specifieke hoek benadert. Er is zelfs een speciale Glory Kill die je te zien krijgt als je op een vijand z'n hoofd springt en dan op R3 drukt."



weetje • weetje

Sommige iconische DOOM vijanden komen in deze game terug met een unieke twist. De bekende Pinky Demon is in deze game bijvoorbeeld gepantserd, met uitzondering van z'n ontblote kont. Je kunt hem dus volpompen met lood, maar je kunt hem ook op je af laten rennen en 'm vervolgens in z'n reet schieten. Scheelt ammo.

Daar had Hugo geen woord van gelogen want, wow, wat zijn die kills hilarisch brutal. Bij de ene demoon werd z'n onderkaak eraf geslagen en bij de ander werd de rechterarm eraf getrokken en als knuppel gebruikt. En het mooiste van dit alles: ondanks de expliciete smerigheid duren Glory Kills minder dan een seconde, waardoor ze het ritme van de push-forward gameplay totaal niet in de weg zitten. Alleen bij grotere demons, zoals de Mancubus, duren de Glory Kills een tikkie langer, maar dat is 't waard. Toen ik zo'n gigantische dikzak eindelijk blauw zag gloeien, drukte ik op R3 en zag ik hoe m'n space marine z'n vuist door de borst van de Mancubus heen ramde en het ranzige, nog kloppende hart eruit trok. Vervolgens ramde hij dat hart weer via z'n bek naar binnen, waarna de Mancubus een gigantische boer liet en explodeerde. Ik kon een schaterlach niet onderdrukken.

Geweld én humor

"Dat is precies de reactie die wij willen zien bij gamers", zei Hugo zichtbaar tevreden. "Als ik ergens het meest trots op ben, dan is 't de persoonlijkheid die DOOM »



WIL JE DAT IE IN JE BEK SCHIET, MET DIE OPEN MOND VAN JE?

HONGER MAAKT BLAUWE BONEN ZOET

» heeft. Een film als Evil Dead 2, die zowel extreem luguber als hilarisch is, is van grote invloed op ons geweest qua toon. We willen dat mensen DOOM spelen met een grote glimlach op hun gezicht. Het geweld is extreem, maar de humor is bijna net zo belangrijk."
Toch is DOOM allesbehalve Tom & Jerry-achtig, want de intensiteit van het geweld (en de daarbij horende moeilijkheidsgraad) ligt dusdanig hoog dat er een zen-achtige focus van de speler verwacht wordt om die push-forward combat tot z'n recht te laten komen. Ik voelde me dan ook de stoerste space marine ooit toen ik op een Hell Knight afrende, m'n shotgun in z'n gezicht leegblafte met de secundaire functie (een driedubbele burst), met een Glory Kill z'n nek brak, vervolgens in hetzelfde tempo naar een groepje Imps rende, naar m'n rocket launcher schakelde en uiteindelijk een raket afschoot die ik boven 't groepje detoneerde. Spletters, overal. Dit schouwspel duurde in z'n geheel zo'n... vijf seconden.

Verse drollen

Nog voordat ik het level in de hel mocht proberen, merkte ik al hoe vrijwel ieder onderdeel van de gameplay gemaakt lijkt om die push-forward design-filosofie te ondersteunen. Dat schakelen naar die rocket launcher? Zelfs dát complementeerde de intense gameplay op sluwe wijze. Eén druk op de rechtertrigger brengt het wapenwiel naar boven, waarna met de rechterstick een van de vele wapens gekozen kan worden. Na minder dan een uurtje spelen weet je instinctief al waar elk wapen op het wiel zit, waardoor je binnen een fractie van een seconde naar de gun van je keuze kunt schakelen zonder het wiel te hoeven zien.
Deze cirkelvormige wapenselectie heeft echter nog een tweede functie, want de game gaat volledig in slow-motion als je het wiel oproept. En, ja, dat kan gebruikt worden als geïmproviseerde bullet time.
Dit was extreem handig toen twee Mancubi, raketten naar me toe schoten en ik de slow motion van het wapenwiel gebruikte om op de banen van de projectielen te kunnen anticiperen. Vervolgens schakelde ik naar de chaingun, die door m'n kogelvoorraad heenvrat alsof het niets was, maar wel in no-time korte metten maakte met de twee demonen.
Ik moest mezelf inhouden om geen oerkreet te produceren toen ik uit de slow motion kwam, de kogelhulzen bijna voelbaar tegen m'n gezicht aanvlogen en de twee geperforeerde monsters als verse drollen in elkaar zakten.



weetje • weetje

Het sterkste wapen in de multiplayer is de Gauss Cannon. Elk schot van dit experimentele energiewapen is een zekere kill, wat gebalanceerd wordt door het feit dat deze gun altijd op moeilijk bereikbare plekjes ligt en slechts drie keer afgevuurd kan worden.

Slayer

Toen ik vervolgens Titan's Realm mocht spelen (het level in de hel) begon ik te beseffen hoezeer DOOM écht terugkeert naar z'n roots. Het uitzicht aan het begin van het level was om van te watertanden, met in de verte een enorme drakenschedel die duidelijk de ingang van het level vormde.
"Dit design doet me denken aan albumcovers als 'Reign in Blood'", merkte ik op. "Ik ben blij dat je dat ziet", glimlachte Hugo, die de Slayer-referentie overduidelijk meteen herkende. "Heavy metal is namelijk van grote invloed op deze DOOM-ervaring, net zoals in de dagen van Romero. Veel van de toon hier is pure rock & roll: schedels, bloed, pentagrammen... allemaal elementen die deel uitmaken van het DOOM-DNA. Veel van de personages en set-pieces zien eruit als iets wat een boze tiener achterin de klas in z'n wiskundeschrift zou tekenen." Ik lachte en gaf enigszins beschaamd toe dat ik vroeger zo'n tiener was.

"DOOM heeft alles in huis om dé game van 2016 te worden."

Slick

Hoezeer ik er ook van genoot om in de onderwereld gigantische demonen met geitenkoppen te laten ontploffen met bizar afweergeschut, was dit wel het level waarin ik het grootste verschil met de originele games ervaarde.
Ondanks de overtuigende graphics voelde deze plek niet helemaal als de hel, maar eerder als een typisch 'dark fantasy' gebied, met bruine grotten en gifgroene meertjes. Ik miste de rode tinten en de onlogische,

Wat een aparte ingang. Ach, het is weer eens wat anders dan voor je leesweekje verwelkomd worden door Koos Konijn, de mascotte van Kustpark Egmond aan Zee...

De Mancubus, oftewel de moeder aller schoonmoeders.

bijna psychedelische architectuur, die ik wel in het origineel aantrof. Deze hel was prachtig ontworpen, maar... het voelde inderdaad ontworpen.
De originele DOOM was een ongeleid projectiel; een pure golf van agressieve, verhitte, ongetemde adolescentie. Het was allesbehalve elegant of volwassen, maar het werkte en het kerfde zich in je ziel.
Als ik al kritiek heb op deze nieuwe DOOM, dan is het dat 't deze keer wel degelijk volwassen is. De game is slick en er is érg goed over nagedacht; dat is voelbaar.

Impact

De kettingzaag is hier een goed voorbeeld van. In het origineel was dit wapen er eigenlijk puur omdat het lekker was om er op agressieve, gore wijze mee door vijanden heen te snijden, als een warm mes door beschimmelde boter. Nu is de kettingzaag echter een intelligent, gebalanceerd onderdeel van de push-forward gameplay filosofie. Je kunt 'm maar een paar keer gebruiken en is bedoeld om, in combinatie met handgun, health en ammunitie, te gebruiken wanneer je iets te snel door je betere wapens bent heengegaan.
Het heeft een duidelijke functie, wat een teken is van intelligent gamedesign. Maar het mooie van de originele DOOM is juist dat z'n perfectie op geen enkel moment aanvoelde als slim gamedesign. Het voelde als een groteske tienerfantasie die zich op magische wijze had weten te manifesteren als een geweldige game.
Wat ik probeer te zeggen, is dat id Software van mij nog net een tandje verder had mogen gaan; ze hadden deze DOOM nog nét iets meer mogen onderdompelen in Texaanse extravagantie, ruw artwork van Slayer albums en de psyche van boze, onbegrepen tieners. Maar dat is zeer persoonlijke kritiek. Zoals DOOM er nu voor staat, heeft id Software een sterke balans weten te vinden tussen de haast niche-achtige, old skool narigheid van begin jaren negentig, en de moderne gelikte productiewaarden van modern AAA-gaming. En dat gaat op iedereen impact maken. Ik voel 'm al.

SnapMap

DOOM heeft alles in huis om dé game van 2016 te worden. Dat klinkt wellicht voorbarig, maar ik heb nu al een paar pagina's alleen maar lopen ratelen over de geweldige singleplayer, terwijl dat maar één van de drie onderdelen is waar deze game de markt straks mee gaat overrompelen.
Ook de multiplayer staat namelijk als een huis en is ontworpen als een compleet losstaand onderdeel, met wapens die je niet in de singleplayer terugvindt en unieke gameplay-elementen, zoals het tijdelijk kunnen veranderen in demonen. De multiplayer voelde op sommige momenten bijna meer aan als een Quake game, en dat bedoel ik uiterst positief, vooral gezien het feit dat de push-forward filosofie ook hier van toepassing is.
Dé verrassing van het hele pakket is echter SnapMap, wat in feite Super Mario Maker is voor DOOM. Deze modus laat de speler volledige 3D-levels en zelfs unieke spelmodi maken aan de hand van een level editor die bijna net zo intuïtief is als Nintendo's Wii U hit van vorig jaar, inclusief de extra lagen diepgang en paardenkrachten die nodig zijn voor een moderne game als deze.



weetje • weetje

Redelijk vroeg in de campaign kan de speler de Thrust Boots vinden, wat een tweede sprong mogelijk maakt. Gecombineerd met de snelheid waarmee de speler randen kan vastpakken en zich omhoog kan trekken, voegt dit behoorlijk wat platformelementen en verticaliteit aan de push-forward gameplay toe.

weetje • weetje

Het enige wapen dat geen secundaire schietfunctie heeft, is de iconische Super Shotgun. Heeft ie natuurlijk ook niet nodig.

"Ik wil jullie niet op verkeerde ideeën brengen, maar... SnapMap zou je bijna als apart product kunnen verkopen". Marty bedankte me voor het compliment. "Thanks. De mod-cultuur is altijd een belangrijk deel geweest van DOOM, kijk maar naar Brutal-Doom. Met SnapMap willen we dit erkennen, én er iedereen bij betrekken.

DOOM = DOOM

DOOM wordt dus niet alleen de terugkeer van een legende, maar ook het meest complete pakket dat een shooter in jaren heeft aangeboden.
Maar nog veel belangrijker dan dat alles, was voor mij de conclusie dat DOOM écht weer DOOM zal zijn. Ondanks al z'n verfijning en de afwezigheid van Romero en Carmack.
"Onze mantra voor de game is altijd geweest dat dit de mooiste shooter wordt in 1080p en 60 frames per seconde. Carmack zou het niet anders gewild hebben", glimt Marty trots. "Ik wil dat mensen over een paar jaar op deze game terugkijken en denken van 'ja, dat was DOOM'. Ongeacht of ze alleen de campaign hebben gedaan, of juist competitief de multiplayer hebben gespeeld, of voornamelijk hun creativiteit hebben losgelaten in SnapMap."
Marty z'n trots klinkt door in z'n woorden. Ik bedank hem voor de speelsessies met oprecht enthousiasme. Want ongeacht hoe het uiteindelijke product wordt, kan ik nu al met zekerheid zeggen dat DOOM straks dus écht DOOM zal zijn.
Hugo zei het nog steeds 't mooist: "You're shooting the crap out of demons, man". Ha. En hoe.



VERWACHTING *SAMUEL:*

Deze nieuwe DOOM heeft de potentie om, net als de allereerste, opnieuw een revolutie te ontketenen. De game biedt namelijk alles wat het first-person shooter genre de afgelopen jaren lijkt te zijn kwijtgeraakt. Let maar op: 2016 wordt het jaar van DOOM.

- DOOM is helemaal terug.
- De push-forward gameplay biedt alles wat andere moderne shooters missen.
- Eindelijk weer een grote singleplayer ervaring in een first-person shooter.
- SnapMap is goed genoeg om los verkocht te mogen worden.

FIRST-PERSON SHOOTER
ID SOFTWARE / BETHESDA SOFTWORKS
Q2 2016

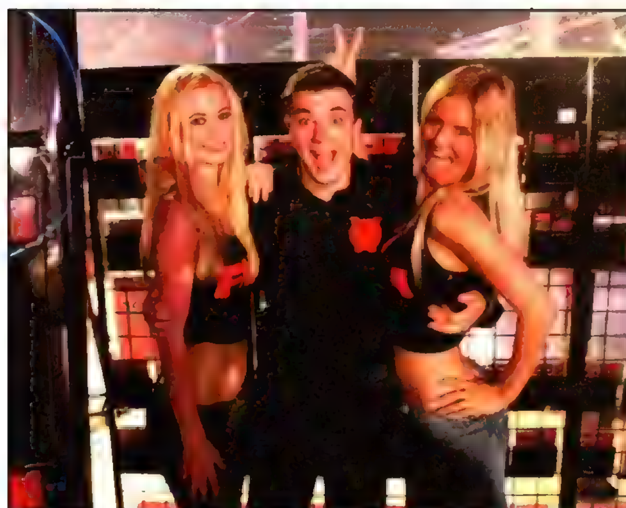
KULUM



Twitter.com/BGYorn

Op reis naar:
Een plek waar meer tijd in één dag zit. Zo weinig tijd, zoveel toffe games.

Speelt:
Bloodborne: The Old Hunters, The Talos Principle, Fallout 4

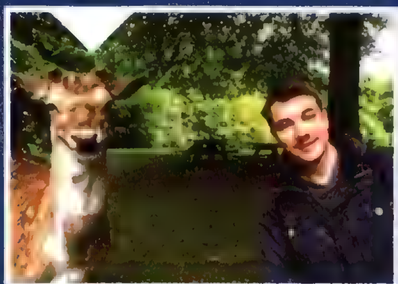


Yørn Soeteman

Yørn Soeteman richtte op de middelbare school Budgetgaming.nl op, een site die elf jaar later is uitgegroeid tot een van de beste prijsvergelijkingssites van Nederland.

ABOUT ME

Games speel ik al sinds mijn vierde. Na schooltijd genoot ik bij een vriendje met volle teugen van Mario Kart, Donkey Kong en de Turtles. Ik weet nog dat ik het zo tof vond om met die 'TurtleBus' rond te rijden. Je kon eigenlijk alleen links, rechts, omhoog of omlaag, maar als vierjarig jochie was ik er uren zoet mee. Een andere uitdaging was om in de Mario Kart arena zoveel mogelijk groene schildjes af te vuren en dan te proberen zo lang mogelijk in leven te blijven. Toentertijd gingen die ongeleide projectielen nog niet kapot, dus kon je de hele arena vullen met die groene gevaartes.



Gedurende mijn tienerjaren was de PU niet uit huis te slaan; elke dag las ik maar twee pagina's zodat ik er niet te snel doorheen ging. Dat was de regel. Verder had ik in de eerste jaren van de middelbare school mijn PU agenda bij de hand, zodat het elke week weer genieten was van Ed zijn geniale bijschriften. Die hebben mij geholpen om de saaiste lessen met een grijns op het gezicht te overleven.

BUDGETGAMING

Uiteindelijk ben ik aan het eind van de middelbare school Budgetgaming.nl begonnen. Het idee van Budgetgaming bestond al in 2003 als forumtopic. Omdat deze goed werd bezocht, dachten we dat we wel even een site in elkaar konden bouwen. Maar als student heb je weinig geld. Ja, wat doe je dan? Proberen het zo goedkoop of ehrr... budget mogelijk te doen! Een vriend zei dat hij in vijf minuten wel even een site in elkaar kon draaien, top! Vijf minuten werden uiteindelijk negen maanden van zwoegen, maar Budgetgaming was een feit.



We hebben ooit met Budgetgaming in de PU gestaan, na heel lief vragen had Ed (lees: na Ed meerdere smeekmails en slagroomtaarten te sturen) een keer een klein artikeltje geplaatst. We waren er ontzettend blij mee, want het was onze allereerste publiciteit. Daarna hebben we nog veel meer gedaan zoals Veilingshows op First Look en ooit hadden we er zelfs een stand.

Budgetgaming is met de inzet van de enthousiaste crew en de geweldige bezoekers uiteindelijk uitgegroeid tot een enorme prijsvergelijkingscommunity. Inmiddels zijn we elf jaar verder en hebben we in september, dankzij de bezoekers, de zilveren medaille gewonnen als beste prijsvergelijkingssite in Nederland! Voor iets wat we zonder enig budget hebben opgebouwd, is dat niet verkeerd.

MIJN TIP

Heb je een tof bedrijfsidee, wacht dan niet tot na je studie om het uit te rollen, maar ga meteen aan de slag en kijk hoe ver je komt. Nu ben je er nog niet afhankelijk van, dus kan je er zo lang mee stoeien (en ervaring mee opdoen) als je wilt. En laat niemand je zeggen dat iets je niet gaat lukken! Als je er echt in gelooft, lukt het je ook!

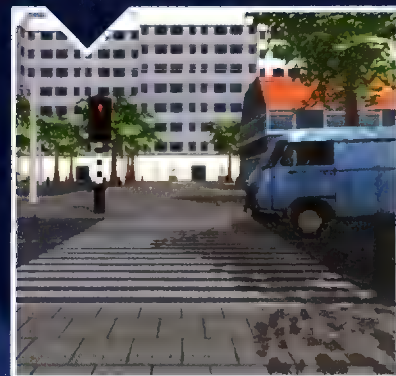




TRAFFIC KIDS

Buiten Budgetgaming ben ik met nog twee andere projecten bezig. Budgetspelen.nl is een vergelijker voor de LEGOfan en straks ook ander speelgoed (bordspellen etc.). Traffic Kids is iets heel anders; een verkeerssimulator voor basisschoolleerlingen die werkt met de Kinect. Ze kunnen door een virtuele wereld lopen middels hun eigen bewegingen en verkeerssituaties zo in de praktijk oefenen zonder gevaar te lopen. De pilot was succesvol en we zijn nu bezig om het eerste product klaar te stomen voor de basisschool.

Op deze manier ben ik elke dag weer met wat anders bezig en dat maakt het werk wat ik doe ontzettend leuk.



TROPHIES

Gamen doe ik ook nog af en toe. Ik hou stiekem van trophies hoarden. Ik zou alleen willen dat ik er wat meer tijd voor had, maar de drukte en het samenwonen met m'n vriendin zorgt natuurlijk voor de nodige andere verplichtingen. Ik ben daarom vaak een paar maanden met een game bezig, voor die klaar is. Maar dat neemt niet weg dat ik er, net als vroeger, nog altijd met volle teugen van geniet! ✖

KINGDOM COME DELIVERANCE

Het leek een briljant plan; een open wereld RPG zónder elfen, magie en draken. Maar geen enkele uitgever wilde zich eraan branden en dus moest de ontwikkelaar van Kingdom Come zich wenden tot Kickstarter. Tjeerd had er wél vertrouwen in, stopte de Tsjechen van Warhorse wat geld toe en kreeg een vroege versie opgestuurd.

FIRST LOOK

PC | PS4 | XBOX ONE



Soms vraag ik me af hoe het zou zijn als ik ineens naar de Middeleeuwen geteleporteerd zou worden. Hoe zou het er daar uitzien? Wat zou ik kunnen doen met mijn kennis van de moderne tijd? Genoemde periode trekt me vanwege de ongereptheid, het rauwe en de ridderlijke bravoure enorm aan. En dat is ook de reden dat ik graag games speel die zich afspelen in een 'Middeleeuwse tijd', zoals The Elder Scrolls, Dragon Age en The Witcher. En het gekke is: dergelijke games lijken niet zonder (een vleugje) magie, monsters, draken en elfen te kunnen.



weetje - weetje

Aanvankelijk moest deze game in 2015 uitkomen, maar de ontwikkelaar heeft meer tijd nodig en nu kun je hem verwachten in de zomer van 2016.

Kickstarter

Het Tsjechische Warhorse Studios vond dat eigenlijk maar belachelijk en wilde weleens een game maken die gebaseerd is op de daadwerkelijke Europese historie; en daar komen nou eenmaal geen draken en tovenaars in voor. Dat bleek lastiger dan gedacht, want geen enkele uitgever durfde eraan te beginnen, ook al bestaat de studio uit ervaren gasten die onder andere hebben gewerkt aan Mafia, Skyrim en Operation Flashpoint.

Na maanden leuren was de oprichter van Warhorse, Daniel Vávra, nog geen steek verder en ging het project bijna de prullenmand in, totdat er een investeerder opstond die er wél heil in zag. De voorwaarde van die investeerder was echter dat Warhorse eerst zou bewijzen dat er een groep gamers bestaat die wat in deze game ziet, en dus werd er een Kickstarter project gestart.



Het bleek een doorslaand succes; met een opbrengst van ruim twee miljoen dollar was ook de investeerder aan boord en werd het groene licht gegeven voor Kingdom Come: Deliverance.

Wraak

Kingdome Come is een singleplayer game en speelt zich af in het begin van de vijftiende



REALISME VS. GAMEPLAY

Er is geprobeerd om de game zo realistisch mogelijk te maken, maar toch is dat niet helemaal gelukt. Ik sprak met Tobias Stolz-Zwilling van Warhorse, die aangaf dat je af en toe de sweet spot moet vinden tussen realisme en gameplay.

"Realisme is eigenlijk de grootste uitdaging die ons team heeft moeten overwinnen. Het lijkt makkelijk of voor de hand liggend hoe je iets historisch accuraat kan maken, maar dat is echt niet zo. Er moet balans zijn tussen realisme en gameplay, anders wordt de game gewoon niet leuk om te spelen, en ik denk dat we die balans gevonden hebben."







"DE GROOTSTE ATTRACTIE IS HET REALISTISCHE COMBATSYSTEEM WAAR ENORM VEEL ENERGIE IN IS GESTOKEN."

BEST EEN ZWAARDIGE GAME

Mocht je nou denken: 'goh, dit lijkt mij wel een aardige game', dan kun je de ontwikkeling nog steeds steunen door de game te pre-orderen via de website kingdomcomerpg.com. Je krijgt dan korting op de game en je krijgt er ook bèta access bij, die begin 2016 van start gaat. Als je nog ergens € 5.000 hebt liggen, krijg je er zelfs een schild en een echt zwaard bij, maar een vlijmscherpe deal kunnen we dat nou niet bepaald noemen.

eeuw in de omgeving van Praag, in het koninkrijk Bohemen, een plek die ooit het toneel was van diverse veldslagen en andere historische gebeurtenissen.

Jij bent de zoon van een smid wiens ouders zijn vermoord door een plunderend leger en je zint op wraak. Om ervoor te zorgen dat je ook daadwerkelijk enige invloed op de wereld hebt, zul je je personage beter moeten maken en dat doe je simpelweg door dingen te doen. Lul je veel met iedereen, dan zul je een gladdere tong krijgen, hanteer je de pijl en boog regelmatig, dan word je daar beter in, enzovoorts.

Realistische RPG

Het is vanaf het begin de bedoeling van Warhorse geweest dat Kingdom Come een realistische RPG zou worden. Zo is de wereld nagemaakt met behulp van satellietfoto's van de omgeving rond Praag, al zijn de dorpjes, kastelen en stadjes om gameplay redenen wat dichter naar elkaar toegeschoven, maar in principe zou je de beekjes en heuvels uit de game terug kunnen vinden als je een trip naar de Tsjechische hoofdstad boekt.

De wereld is dan ook de hoofdrolspeler van deze game, want met behulp van de CryEngine ziet die er waanzinnig uit. Als je door en langs de glooiende valleien, de groene bosstroken, de kabbelende beekjes en de sfeervolle dorpjes wandelt, geeft dat al bijna genoeg voldoening. Omdat het team ook historici binnen de gelederen heeft, is alles met oog voor detail nagemaakt, inclusief de architectuur, de kledij en muziek uit die tijd.

Combat

Maar de prachtige omgeving is natuurlijk niet de belangrijkste reden om Kingdom Come te gaan spelen; de grootste attractie is het realistische combatsysteem waar Warhorse enorm veel energie in heeft gestoken. De studio heeft namelijk meerdere historische krijgskunstenaars in dienst genomen die precies weten hoe het er in gevechten vroeger aan toe ging.

Er is dus een compleet nieuw vechtsysteem bedacht, waarbij er zoveel mogelijk recht wordt gedaan aan de manier waarop er vroeger een robbertje werd gevochten. Het is een inventief systeem, waarbij je echt je best moet doen om aan de winnende hand te blijven en je constant op het puntje van je stoel zit om te zien wat je tegenstander doet, hoe je hem kunt counteren en hoe je hem om de tuin kunt leiden. Effe een horde tegenstanders afslachten zit er ook niet in, want dat is gewoon te gevaarlijk. Nee, dan kun je het beter op een rennen zetten.

Bugfestijn?

Op een of andere manier staan Oost-Europese ontwikkelaars erom bekend dat ze waanzinnige werelden neer kunnen zetten die barsten van de sfeer... maar vaak ook van de imperfecties. Kingdom Come is een game die me in deze vroege staat al wist op te slokken, maar met de gigantische wereld die ze neer willen zetten, is het maar de vraag hoe het geheel uit gaat pakken en of het geen bugfestijn blijkt. Daarnaast waren sommige stukjes vrij lullig geschreven en was de voice acting af en toe behoorlijk kut. Maar als ze dat in orde maken, weet ik komende zomer eindelijk hoe het is als ik ooit naar de Middeleeuwen geteleporteerd wordt.



weetje • weetje

Kingdom Come: Deliverance komt uit in drie episoden, die allemaal in een ander deel van de wereld spelen. Je kunt in de latere episodes overigens wel terug naar de stukken van de vorige delen.





SÉBASTIEN LOEB



Na vele jaren mocht eindbaas Ed weer eens op trip. Voor een rallygame natuurlijk. Een verdiende comeback, dachten wij. Maar zo te lezen betekent de game Sébastien Loeb Rally het einde van zijn carrière als (p)reviewer voor ons blad...



PREVIEW

PC PS4 XBOX ONE

Ik schijf deze preview in mijn vakantiehuisje in Egmond aan Zee. Velen van jullie weten dat ik één keer per jaar een leesweekje hou om effe bij te komen van alle hectiek van het leven, zowel privé als op 't werk. En het is juist op deze plek dat het pas echt tot me doordringt dat dit mijn afscheidsartikel voor PU wordt....

Het is mooi geweest

Zittend achter mijn laptop in mijn vakantiehuisje (ik ben alleen, het regent, het stormt, het blijft maar donker... dat helpt allemaal niet mee, geef ik toe) ben ik tot de conclusie gekomen dat mijn perstrip naar Milaan voor Sébastien Loeb Rally mijn laatste trip voor PU was. Het is mooi geweest.

Ik was ooit in Seoul, Dubai, Montreal, Tenerife, LA en Finland (als co-piloot van Ari Vatanen!) voor het leukste blaadje van de wereld, maar in Milaan besefte ik dat het voorbij is.

Ik heb de Sébastien Loeb game namelijk meerdere uren gespeeld en kon 'm niet handelen zoals dat zou moeten. Ik zag dat ook veel van mijn (jongere) collega's problemen hadden met deze rallygame die het uiterste van je skills vraagt, maar ik voelde me er zeer ongemakkelijk bij; om niet te zeggen: ongelukkig en een ouwe lul.

Been there

De dag begon met een rondleiding door de Milestone studio. Meer dan honderd man (er zat weer eens geen vrouw tussen) waren daar in het centrum van Milaan druk bezig met Sébastien Loeb en ook Valentino Rossi The Game (ik heb er zelfs meer van gezien dan Florian tijdens zijn hele perstrip voor dat spel - check pag. 43). Het was interessant, maar na een uurtje rondlopen over al die afdelingen ('kijk, deze gast doet niks anders dan precies de boompjes maken zoals die er in het echt ook staan') kreeg ik toch wel een enorm déjà vugevoel (knap hoe iemand als Jan zo'n studiobezoek altijd weer als iets bijzonders weet te ervaren).

"De omgeving is een genot om doorheen te crossen... maar dan moet je natuurlijk wel met dat stuurtje of die controller overweg kunnen!"



Ruzie

Daarna mochten we met de game aan de slag, en dat werd voor mij zoals gezegd een keiharde reality check. Ik kon die auto's gewoon niet masteren, kreeg ze maar niet in de vingers en dat lag niet aan het spel (dat absoluut niet eenvoudig is, meerdere journalisten zaten te zweten), maar aan mij. Ik had ruzie met het stuurtje, met de knoppen op de controller en zelfs met de bediening van de PlayStation. Ik voelde me niet op mijn plek en schaamde me zelfs een beetje dat meerdere mensen over mijn schouders meekeken hoe ik er telkens weer niet in slaagde om een nette tijd neer te zetten op een van de vele

RALLY

circuits die het spel rijk is.
Het kwam allemaal des te harder aan omdat ik me tegelijkertijd realiseerde dat dit vermoedelijk een van de beste rallygames is die ik ooit speelde. Echt, alles zit erop en eraan. Sébastien Loeb zelf heeft al z'n expertise gedeeld met de ontwikkelaars, en dat is in alle facetten van de game te merken. Het is, voelt, ruikt rally. Dát is waar ik zo van hou; een racegame die realistisch is, die onvergeeflijk is, die het beste in je naar boven haalt.
Maar 'dat beste' is in mijn geval dus niet meer goed genoeg.

Vooral kijken

Sébastien Loebs carrière is op meesterlijke wijze verwerkt in deze game (27 events en zeker tien uur gameplay, alleen al). En als rallyliefhebber is het genieten om de meester zelf te horen praten over zijn geweldige loopbaan, en om die na te kunnen spelen van z'n start als rookie tot zijn zeven wereldkampioenschappen in de WRC.
Alle auto's waar je als rallyfan van droomt zitten erin (ja, ook mijn favoriet: de Lancia Stratos), de ondergrond wisselt van blubber naar gravel, van sneeuw naar ijs, soms zelfs allemaal tijdens één parcours, zoals bijvoorbeeld in de meesterlijk nagemaakte Rally van Monte Carlo.

Er zijn special stages die zo uitdagend en echt zijn dat ik er met open mond naar zat te kijken, maar het bleef dus vooral bij kijken met het stuurtje machteloos in m'n handen.

Waanzinnig compleet

Ik heb ze bijna allemaal geprobeerd; rally's in Australië op gravel, races door de bossen in Finland, de modder in Wales, de woestijn in Mexico en de sneeuw in Zweden. Zelden heb ik een rallygame gespeeld waarin de parcoursen zo realistisch zijn nagemaakt als in Sébastien Loeb, met vanzelfsprekend de mogelijkheid om de races 's ochtends, overdag of in het donker af te werken.



En dat is nog lang niet alles, want deze game is echt waanzinnig compleet. Naast de carrière van Loeb kun je natuurlijk ook zelf carrière maken in de gelijknamige modus, maar er is bijvoorbeeld ook een supertoffe Rallycross mode waarin je het (eventueel online) opneemt tegen vijf anderen. En overweldigende uitdagingen als de Pikes Peak race waarin dit twintig kilometer lange parcours tot op de millimeter is nagemaakt, inclusief fraaie camerastandpunten waarmee je in de verte een glimp van de top kunt zien... waar je dan nog laaaang niet bent.
Dat realisme geldt voor alle tracks; elk bruggetje, elk heuveltje staat precies op de plek waar het in het echt ook is gesitueerd en de omgeving is een genot om doorheen te crossen... maar dan moet je natuurlijk wel met dat stuurtje of die controller overweg kunnen!

Lag het aan mij dat ik dat niet voor elkaar kreeg? Ik denk het wel. Ik zag weliswaar dat ook vele van mijn collega's moeite hadden met deze game, maar vrijwel niemand was zo treurig bezig als ik.

Epiloog

Toen ik na deze trip op het Centraal Station in Amsterdam op de bus stond te wachten, rookte ik daar mijn laatste 'tripsigaret'. Ik rook namelijk nooit, alleen tijdens een PU-trip of een feestje van PU. Mijn vrouw, met wie ik meer dan twintig jaar getrouwd ben, heeft mij dan ook nooit zien roken.
En geloof 't of niet; ik stond daar dus met mijn sigaretje op het CS... en precies op dat moment kwamen mijn vrouw én mijn zus (ze waren samen naar de bios) aanlopen om dezelfde bus te pakken.
Ik was door mijn eigen vrouw 'betrapt' met een sigaret in mijn mond. En op dat moment wist ik het zeker: dit is mijn laatste trip voor PU geweest. Sorry jongens, het was een mooie tijd. ★







VERWACHTING ***ED:***
Op dit moment kan ik weinig aanmerken op Sébastien Loeb Rally, maar des te meer op mezelf. Florian, it's all yours.

+ Bizar realistisch.
+ Alles erop en eraan.
+ Rallycross is super fun.
- M'n laatste trip.

RALLYGAME
MILESTONE S.R.L. / BANDAI NAMCO
29 JANUARI 2016

FAR CRY PRIMAL

In ieder mens schuilt een primitieve holbewoner. Vooral voetbal'supporters' en Badr Hari-achtigen laten dat helaas net iets te vaak zien. Ook Jan sprak onlangs in Londen zijn innerlijke Neanderthaler aan, tijdens zijn eerste hands-on met Far Cry Primal.

Een Far Cry game zonder guns? Hoe dan? Met deze vraag reisde ik af naar Londen om daar voor het eerst met Far Cry Primal te spelen. De game sprong dit najaar als een duveltje uit een doosje tevoorschijn. Half oktober vorig jaar werd de game volkomen onverwacht aangekondigd en volgende maand komt deze Ubisoft titel al uit! Ubisoft pullde een heus Bethesdaatje.

Knotsgek

"Far Cry is meer is dan alleen een shooter", aldus Thomas Simon, creative director van de prehistorische open wereldgame, die knipogend de origin story van FC wordt genoemd. "Exploratie, crafting, missies op verschillende manieren oplossen, stealthy spelen afgewisseld met full on actie, de omgeving in je voordeel gebruiken... al die elementen staan óók voor Far Cry".

Klopt als een bus maar in Far Cry 3 en Far Cry 4 was ik toch vooral bezig met het elimineren van vijanden. In Primal moet je dat logischerwijs doen met bijlen, knotsen, speren en pijl en boog, want in de tijd dat deze game zich afspeelt (grofweg twaalfduizend jaar geleden) bestonden er nog geen machinegeweren, vlammenwerpers en bazooka's.

Daardoor voelt de combat best... lomp. Anderzijds is het stiekem ook wel lekker om met een knots een lid van een vijandelijke stam op z'n schedel te rammen, en biedt de pijl en boog natuurlijk altijd tijdloos vermaak. Bovendien kun je wisselen tussen een bijl die je met een of twee handen hanteert, mag je punten van speren in gif dopen, krijg je later een slingshot (slinger) om in David vs. Goliath-stijl vijanden van een afstand een steen tegen hun slaap te keilen en worden je skills als boogschutter gaandeweg beter.

WANDEL VIERDAAGSE?

Een van de dingen waar ik me een beetje zorgen over maak, is de manier van verplaatsen in de wereld van Oros, aangezien je het zonder voertuigen moet doen. Natuurlijk zijn er fast travel punten op de map en ook kun je op een gegeven moment op de rug van een Sabeltandtijger of Mammoet zitten, maar ik hoop echt dat ik niet al te veel 'zelf' zal moeten lopen.

"En geloof me, de poten van zo'n 'Terror Oehoe' wil je niet in je nek hebben."

Dat is wel effe wennen allemaal, maar tegelijkertijd juist een goed punt; verandering van spijs doet eten.

Bruintje Beer

Vechten doe je echter niet alleen zelf; een flink deel zul je overlaten aan wilde dieren. Jij bent namelijk niet zomaar een oermensch, nee, je bent Takkar, een heuse Beast Master. Dankzij speciale sjamaan-achtige krachten kun je tientallen dieren temmen en die voor je laten vechten. En ieder wild dier heeft zo zijn unieke krachten en vaardigheden.

Tijdens mijn speelsessie had Ubisoft drie beesten unlocked: een Beer, een Wolf en een Ja-

guar. Die laatste is snel, voorzichtig en een beetje stealthy, de Beer is je tank die overal overheen walst en veel schade kan hebben, en de Wolf zit er een beetje tussenin. Oh ja, de Wolf pist over dode vijanden heen. Iets met territorium afbakenen en zo.
Andere dieren die je kunt temmen en voor je mag laten knokken zijn onder meer een Grizzlybeer, een Honingdas, een Grottenleeuw, een Neushoorn en een soort Vos.
Het temmen ging tijdens de speelsessie erg simpel. Gooi een homp vlees neer bij een wild dier en aai 'm over zijn koppie terwijl ie aan het eten is. Zo had ik al snel een Sabeltandtijger in mijn menu en dat is echt een badass beest. Zo badass dat ik me wel afvraag of dat temmen en het vuile werk laten opknappen door de wilde dieren, niet iets te makkelijk gaat in deze game.
Ubisoft verzekerde me echter dat deze hands-on (van een krappe twee uur) slechts een eerste kennismaking was en dat we in de finale game op genoeg weerstand zullen stuiten.



Deze Beastmaster is nog zeer onervaren; het is eigenlijk nog maar een Beasty Boy.

Een Uiltje Knappen

Een van de coolste dieren uit de game is wat mij betreft de Oehoe. Deze enorme uil doet namelijk dienst als scout en luchtaanvaller. Je kunt de Oehoe oproepen door op je vingers te fluiten, waarna je als het ware in de uil treedt en boven Oros zweeft. Zo bekijk je de wereld vanuit de lucht en scout je prooien (herten, geiten), interessante loot en vijandelijke stammen.
Hoe meer je je skills verbetert, hoe waardevoller het dier wordt. Uiteindelijk kun je vanuit de lucht mensen, dieren en zaken markeren, bijennesten bij je dragen en die op vijanden droppen of zelf een duikvlucht naar beneden maken en je klauwen in een doelwit zetten. En geloof me, de poten van zo'n 'Terror Oehoe' wil je niet in je nek hebben.

Magische Mammoeten

Zo leunt Far Cry Primal meer dan ooit op het dierlijke element en is het 'terug naar de natuur' in deze game.
Dat voelde allemaal erg plezierig, maar ik heb tegelijkertijd nog wel wat vragen. Allereerst is er het temmen en het vergaren van de wilde dieren; dat ging nu, zoals eerder gemeld, veel te makkelijk.
Daarnaast vroeg ik me af... wat doe je voor de rest allemaal in deze wereld? Je kunt je uitrusting craften, je skills uitbouwen, outposts innemen... maar het vinden van muurschilderingen of het ontdekken van kampvuurtjes sorteert natuurlijk niet hetzelfde effect als het ontgrendelen van radiotorens of het bevrijden van een zwaar bewaakt fort.
Verder oogde de wereld een tikkie leeg, wat vrij logisch is, want naast wat hutjes en grotjes viel er nu eenmaal niet zoveel te ontdekken twaalfduizend jaar geleden. De wereld bestond destijds vooral uit natuur, en die is in Far Cry: Primal dan ook prachtig. De eerste keer dat je een kudde Mammoeten onverstoorbaar door een vallei ziet sjokken, is niet minder dan magisch. Maar lukt het Ubisoft om van al die pracht ook qua gameplay een boeiende game te maken? ★

'VOLWAARDIGE NIEUWE FAR CRY'

Volgens Ubisoft is Far Cry Primal dé nieuwe Far Cry, maar de vraag is waarom ze de game dan niet gewoon Far Cry 5 noemen? Volgens de Franse ontwikkelaar is het desondanks een volwaardig nieuw deel, dat ook voor full price in de winkels komt te liggen, en qua omvang, activiteiten en netto uur aan gameplay niet onder zal doen voor Far Cry 3 en Far Cry 4. Okay, die belofte is genoteerd.





weetje • weetje

De stem van Takkar wordt gedaan door Elias Toufexis, die je waarschijnlijk (her)kent als de stem van Adam Jensen uit Deus Ex: Human Revolution en het aankomende Deus Ex: Mankind Divided.

VERWACHTING *JAN:*
Fris en spannend, met tegelijkertijd veel bekende elementen uit de Far Cry serie. Ik heb me er prima mee vermaakt, maar of Primal meer dan een tussendoortje is, moeten we nog even afwachten.

- + Wilde dieren temmen en voor je laten vechten.
- + Gigantische prehistorische wereld.
- − Het temmen lijkt wat te makkelijk.
- − De wereld voelt nog een beetje leeg.

OPEN WERELD / ACTIE
UBISOFT
23 FEBRUARI 2016 (PC 1 WEEK LATER)

DE EMOTIES VA

PC | PREVIEW

Turn-based strategy: het genre van de denkende man. Best wel ironisch dat juist Wouter er zo'n groot fan van is. Misschien dat je er precies zo'n traag werkend brein voor moet hebben? Hoe dan ook, Wouter is zo gehyped over XCOM 2, dat hij therapie nodig heeft.



Je weet het misschien nog niet, maar jij wil XCOM 2 straks ook helemaal kapot spelen. En dat is een beetje het probleem: dat je het nog niet weet. Want de voorganger van XCOM, Enemy Unknown, heeft weliswaar goed genoeg verkocht om een tweede deel te waarborgen, maar ook weer niet zoveel dat XCOM 2 meteen op alle platformen uitkomt. Nee, het vervolg op de fantastische scifi 'manage een agentschap dat een invasie van ruimtewezens moet bestrijden in turn-based battles' game komt alleen op de PC uit, en hoewel ik dat natuurlijk een prima platform vind, is deze situatie alsnog zorgwekkend.
Ik heb Enemy Unknown - net als Enemy Within - namelijk op de Xbox 360 gespeeld en vind het een ideale titel om met de voetjes omhoog, het zitvlak diep in de bank gezakt, achter m'n 55 inch scherm te spelen. Het kan nog wel gebeuren dat ik XCOM 2 ook zo ga spelen, maar dan moet de PC-versie wel effe als een malle verkopen.
Dus, in het kader van 'zorg dat Wouter z'n aars niet minder lui wordt', beschrijf ik hier vijf emoties die je voelt als je XCOM 2 speelt, om je te overtuigen het ook te spelen én te voelen...



VERBIJSTERING

Raak hier maar gewend aan, deze overtreffende trap van verrast zijn. Dacht ik dat ik alles wel gezien had in Enemy Unknown, maar ik moest nog een keer denken. Kleine dingen zoals de ontstellende hoeveelheid wapen-upgrades, van praktische aanpassingen in de trant van hair triggers (kans op een bonus actie) en extra grote magazines, tot en met cosmetische adaptaties in de foute vormen van een mooi panter-skinnetje op je cannon.
Maar ook grotere toevoegingen kunnen voor verbijstering zorgen, zoals de overweldigende aantallen opties op de wereldkaart - oftewel de Geoscape (zie screen) - waar het niet langer simpelweg een kwestie is van 'kies je missie'. Dat komt omdat de ruimtewezens dezelfde game aan het spelen zijn, tégen jou, hun shizzle al doende upgradend, resulterend in pittigere tegenstand afhankelijk van welke keuzes jij maakt.
Het hele concept van de Geoscape is daarmee danig op z'n kop gezet: je hebt nu een mobiele basis (de Avenger genaamd, een knipoog naar het beste troepenvervoer in de game uit 1994 waar deze hele franchise op gebaseerd is), in tegenstelling tot het statische hoofdkwartier uit vorige XCOMs, en je bent ruzies en allianties aan het opzoeken terwijl je opgejaagd wordt door UFO's. De aliens hebben namelijk 'vrede' gesloten met de mensheid, wat zoveel betekent als dat je de strijd in de voorgaande game verloren hebt en een passende ondertitel voor XCOM 2 'Resistance' was geweest.
Beetje lullig aan de ene kant dat alles in Enemy Unknown voor niets is geweest, maar aan de andere kant is deze afwijkende invalshoek verfrissend, origineel en... jawel, verbijsterend.

N XCOM 2

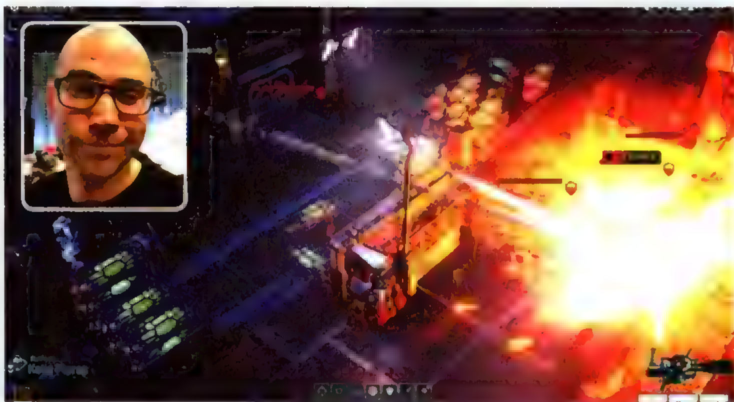


AFGRIJZEN

Als je iets afgrijselijk vindt, dan is het gevolg dat je ervan gaat afgrijzen [Dat is geen werkwoord, Woutje – Ed]. Het is in feite walging gecombineerd met angst. Een fijn gevoel om te hebben is het niet, tenzij je het voelt tijdens het spelen van XCOM 2. Bijvoorbeeld op het moment dat je erachter komt wat het ware uiterlijk is van de Thin Man, hoe dit wezen uit Enemy Unknown eruitziet onder die façade van menselijkheid. Of wanneer je stuit op de afschuwelijke, mensonterende experimenten die de aliens in het geniep uitvoeren. Of als je ontdekt hoe de ADVENT soldaten er onder hun masker uitzien. Maar het meeste afgrijzen zal je in de hitte van een battle voelen, op de momenten dat een van je troepen gegrepen wordt door een Viper en je in deze grote cobra z'n lichaam gewikkeld wordt. YUK! Of aan het einde van een missie, als je enige overgebleven opdracht het 'extracten' van je manschappen is, maar er nog effe een laatste groep Mutons (zie screen) voor je neus gedropt wordt. Deal with that, XCOM-biatch!
Maar het meest afgrijselijke is nog steeds, by far, het zien sterven van je manschappen. Een instant kill is natuurlijk al hard en ook het doodbloeden van je soldaten wil je echt niet aanschouwen, maar er is nu een nieuwe manier om je soldaten te zien wegkwijnen die misschien nog wel harder is, simpelweg omdat het je tot het laatste moment hoop geeft. Een nieuwe feature in XCOM 2 is namelijk dat je je doodbloedende of bewusteloze strijdmakkers over je schouder naar het extraction-punt kunt dragen, zodat het slachtoffer de missie alsnog overleeft. Maar mocht deze held dan neergeknald worden... Tja, dan kent je afgrijzen geen grenzen!

VOLDOENING

Deze emotie, in het geval van XCOM nauw verbonden met euforie, zit in heel veel dingen die spelers van het vorige deel zullen herkennen: het halen van een missie zonder casualties, schoten van je vijanden die nèt missen of aanvallen van jouw troepen die (critical) doel treffen.
Maar er zijn een hoop nieuwe soorten van voldoening bij gekomen, waarvan sommige het topje van je piemel (of, in het geval van de dames, een andere extremity) bijna laten ontploffen van plezier.
Het oprapen van loot die verslagen vijanden laten vallen bijvoorbeeld. Of met een welgemikte mep van je zwaard of ander melee wapen een alien *SCHWWWINNNNGGG* in één klap vernietigen! En waar de Overwatch-functie, waarmee je tussen elke beurt door nog kans had om bewegende vijanden te raken, in Enemy Unknown al regelmatig zorgde voor voldoening, is die kans nu een stuk groter geworden. Of, beter gezegd, de kans is kleiner dat je gefrustreerd raakt, omdat het niet meer zal voorkomen dat meerdere manschappen (is vrouwschappen een ding? Nee, boodschappen komt nog het dichtst in de buurt - Ed) in Overwatch vol enthousiasme op dezelfde alien gaan knallen, terwijl deze al na het eerste schot omgekomen is. Soldaten schieten nu namelijk netjes om-de-beurt!
Combineer dit met vernietigbare omgevingen en je kunt iets prachtigs creëren: een breach. Zet je troepen in Overwatch, gooi een muur plat en wacht tot de nietsvermoedende, buitenaardse bastards aan de andere kant als haringen in een ton aan gort worden geschoten. Voldoening tot de max!



VERLANGEN

Dat is de emotie die je continue voelt tijdens het spelen, want je verlangt steeds weer naar iets nieuws: een nieuw gedeelte van je basis, een E.X.O. Suit of een ander soort armor voor je troepen, een autopsie van een zojuist ontdekte alien, het uitproberen van kersverse wapens of skills... Je blijft ergens naartoe werken, nieuwe shit uitvinden en ontdekken, er is constant iets om je op te verheugen. Maar vooralsnog is het vooral het verlangen naar de release van de game... Een DIEP verlangen! ★



"Maak je klaar voor verbijstering, afgrijzen en voldoening. Maar eerst: nog een paar weken verlangen."

VERWACHTING WOUTER:
Maak je klaar voor verbijstering, afgrijzen en voldoening. In a good way en niet per se in die volgorde. Maar eerst: nog een paar weken verlangen.

+ Zo mogelijk nog spannender dan Enemy Unknown.
+ Nieuwe aliens, nieuwe upgrades.
+ Meer customization... OMG, zóveel customization.
- Vooralsnog alleen op de PC.

INFO
TURN-BASED STRATEGY
FIRAXIS / 2K
5 FEBRUARI 2016

MIGHTY NO. 9



Toen Keiji Inafune in 2010 wegging bij Capcom, leek het lot van Mega Man voorgoed bezegeld. Maar een paar jaar later waagt de geestelijke vader zich aan iets waar elke andere creatieveling wel eens op vertrouwd heeft: zelfplagiaat. Samuel vertelt ons of we daar blij mee moeten zijn.



Mighty No. 9 is in feite gewoon een Mega Man game. Nu is dat natuurlijk altijd al een beetje de bedoeling geweest - je bestuurt immers een springgrage robot met een armkanon - maar wie dacht dat de overeenkomsten slechts oppervlakkig waren, zal bedrogen uitkomen.
Net als 'the blue bomber' kan hoofdpersoon Beck lopen, springen, schieten én de krachten van verslagen bazen overnemen, en net als Mega Man X kan Beck daarnaast ook op explosieve wijze sprintjes trekken. Maar waar X ook langs muren kan glijden en kan wall-jumpen, heeft Beck die truukjes ingeruild voor de mogelijkheid om de eerder genoemde sprintjes ongelimiteerd in de lucht te kunnen uitvoeren.
Mighty No. 9 is dus eigenlijk stiekem een ouderwetse Mega Man X met veel nadruk op snelle manoeuvres in de lucht. En dat klinkt wellicht als kritiek, maar de waarheid is dat de wereld al een behoorlijke poos meer Mega Man nodig heeft. Ik wil Mighty No. 9 dan ook met open armen ontvangen, ondanks het feit dat 't originaliteit niet bepaald hoog in 't vaandel heeft staan.

"Mighty No. 9 houdt de legendarische reputatie van Mega Man hoog."

Bestaansrecht

De belangrijkste gimmick van de game is dat Beck z'n sprintjes kan gebruiken om door vijanden heen te beuken als ze verzwakt zijn, om zo hun energie te absorberen. Dit verhoogt niet alleen de score- en combometers, maar geeft Beck ook tijdelijke powerups, zoals meer snelheid of aanvalskracht.
Het is dan ook pas wanneer de speler op déze manier aan de gang gaat (op vlotte wijze door vijanden heen schietend én sprintend) dat de game meer dan slechts een Mega Man kloon wordt en z'n bestaansrecht aantoont. Maar goed, die specifieke manier van spelen is wel voor gevorderden, aangezien het de speler niet alleen meer beloningen maar ook meer risico's voorschotelt. Om door vijanden heen te kunnen sprinten en hun energie te kunnen absorberen, moet je immers bij ze in de buurt komen, en dat is altijd gevaarlijker dan ze gewoon van een afstandje kapot knallen.
Al met al genoot ik ontzettend van Beck z'n unieke eigenschap, al kan ik nog niet met zekerheid zeggen of ik z'n offensieve, energie-absorberende sprintjes boven het traditionelere wall-jumpen van z'n blauwe voorganger prefereer.


Mighty No. 9... dat klinkt als een 9-darter van Michael van Gerwen.

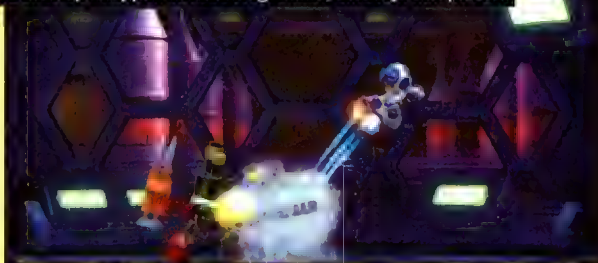


weetje • weetje

De campaign zal ook een level bevatten waarin de speler Call bestuurt, het 'zusje' van Beck. Call heeft meer snufjes tot haar beschikking en kan langere afstanden sprinten, maar kan de energie van vijanden niet absorberen.

Klompjes

Waar ik wél al zo goed als zeker over ben, is dat Mighty No. 9 genoeg toffe content zal bevatten om Beck z'n krachten (en z'n groeiende arsenaal aan wapens) in te kunnen botvieren.


Precies op deze manier stootte ik laatst keihard m'n kop toen ik na uren op knappen te hebben gestaan, eindelijk kon pissen.

Naast een lekker ouderwetse Campaign met vernuftig leveldesign, bevat de game namelijk ook een Challenge modus met tig verslavende, goed ontworpen uitdagingen. Uitdagingen als 'bereik het einde van het level zonder te schieten' en 'versla alle vijanden binnen de tijdslimiet met een specifiek wapen'. Het zijn verslavende klompjes pure gameplay, die ik wellicht nog leuker vond dan de langere levels in de campaign.
Daarnaast zijn er ook extra online only modi, zoals de mogelijkheid om de campaign coöperatief te spelen of juist tegen je vrienden te 'racen', dus geloof me als ik zeg dat er in Mighty No. 9 in ieder geval meer te doen is dan in de gemiddelde Mega Man game.

Verplichte aankoop

Hoe dan ook, mensen die nooit iets met Mega Man hebben gehad, zullen niet opeens door Beck gecharmeerd worden, maar als je net als ik het 16-bit tijdperk een extreem warm hart toedraagt, dan kun je er bijna blind van uitgaan dat Mighty No. 9 volgende maand een verplichte aankoop wordt. ★



VERWACHTING SAMUEL:
Mighty No. 9 is niet baanbrekend of verrassend, maar het doet iets anders belangrijks: de legendarische reputatie van Mega Man hooghouden.

+ Heerlijk ouderwetse spring-en-schiet actie!
+ De extra Challenge modus is bijzonder verslavend.
+ De sprint gimmick maakt de game nog uitdagender.
- Is uiteindelijk niet veel meer dan de zoveelste Mega Man game.

ACTIEPLATFORMER
COMCEPT • INTI CREATES / DEEP SILVER
1 SPELER
12 FEBRUARI 2016



LEGO MARVEL'S AVENGERS

In 2012 kwam een van de meest fantastische films ooit uit: The Avengers. Deze werd in 2015 gevolgd door Age of Ultron, een enigszins tegenvallend vervolg, en dit jaar worden beide geLEGOliseerd in LEGO Marvel's Avengers. Wouter givet als een van de weinigen een fuck.

Mijn grootste zwakte, mijn kryptonite zo u wil, is het feit dat ik bar slecht tegen herhaling zonder directe beloning kan. Repetitieve zaken doden mijn geest, achter elkaar keer op keer hetzelfde doen, maakt me agressief en moedeloos. Het wordt minder erg als ik een stijgende lijn zie in m'n skills of als er op een andere manier progressie zicht- of merkbaar is, maar bij een algeheel gebrek daaraan ben ik heel snel klaar.

Dat is een probleem, want probeer maar eens fit te blijven als je na drie keer eenzelfde route hardgelopen te hebben bijna sterft van verveling. Zelfs als ik een paar dagen achter elkaar hetzelfde werk doe, voel ik al een sleur. Ik ben de extreme personificatie van het gezegde 'verandering van spijs doet eten', op alle denkbare manieren.

Goed, het is natuurlijk deels omdat ik het volwassen equivalent van een verwend kutkind ben, maar het is tegelijkertijd de reden dat ik kritisch ben op ontwikkelaars die weinig innoveren. Beschuldig ik daarmee Traveller's Tales, de makers van de immens populaire LEGO games, van conservatief zijn? Van uitmelken?

LEGO uit de neus

Okay, uitmelkers zonder innovatie, dat wil ik Traveller's Tales niet noemen, maar ik heb in 2015 weinig LEGO games aangeraakt juist vanwege in de eerste alinea genoemde redenen; van The Hobbit heb ik maar een paar leveltjes gespeeld en hetzelfde geldt voor LEGO Dimensions.

Ironisch genoeg kwam deze kentering toen ik mijn favoriete LEGO game (die tegelijkertijd ook, heel toevallig, de best verkochte is), LEGO Marvel Super Heroes, opnieuw ging spelen in de prachtige graphics van de PS4. Want ja, die versie is prettier dan van de PS3 waar ik hem op gereviewed had, dus reden zat om het nog een tweede zwengel te geven, nietwaar? Nou, nee dus. Slecht fucking idee.

Je moet beseffen dat als je een LEGO game op honderd procent uit wil spelen, je alle levels twee keer moet doen. Dit heb ik dan ook al regelmatig gedaan, in LEGO Lord of the Rings, LEGO Harry Potter 1 en 2, LEGO Indiana Jones 1 en 2, LEGO Star Wars... Zoveel LEGO-levels, zoveel studs verzameld, zoveel poppetjes kapot geramd, het is gewoon triest. En om een of andere reden was die tweede playthrough van Marvel Super Heroes het nekschot, de stud die de LEGO-bak deed overlopen

Echt anders, hoor

Maar binnenkort komt LEGO Marvel's Avengers; een nieuw fris deel met totaal andere... eh, zoveel mogelijk andere helden dan in Super Heroes! Met een totaal andere hub-wereld... eh, hetzelfde New York als in Super Heroes, maar dan grafisch upgespiced! En aangevuld met een zevental extra hubs verspreid over de hele wereld die je vanuit de ruimte kunt bereiken, dat ook.

Bovendien is de gameplay totaal op de schop geg... eh, je kunt nu moves met je mede-Avengers combineren, want het kapotslaan van LEGO-poppetjes was natuurlijk VEEL te moeilijk. Dus... En dat is het wel zo'n beetje.

Maar toch heb ik weer zin in een LEGO game en in het bijzonder in deze. Misschien gewoon omdat ik en digitale LEGO al te lang gescheiden zijn geweest, misschien omdat ik een sucker ben voor Marvel of misschien omdat deze game me oprecht weer leuk lijkt. ★



Ik vond laatst chips in m'n voorraadkast die zo hard waren dat ik ze met een hamer kapot moest slaan. Het waren Thortillachips.

"De gameplay is totaal op de schop geg... eh, je kunt nu moves met je mede-Avengers combineren."



Als je een groene bal in je linkerhand hebt en een groene in je rechter, wat heb je dan?
De volledige aandacht van The Hulk. (ondersteboven gedrukt)



Doen ze dat nou expres? Een vrouwelijk poppetje, en dan pijpen op de achtergrond...



weetje • weetje

LEGO Marvel's Avengers gaat niet alleen over The Avengers en Age of Ultron, maar bevat ook levels gebaseerd op Captain America: The First Avenger, Iron Man 3, Thor: The Dark World en Captain America: The Winter Soldier. Helaas geen Guardians of the Galaxy, maar dat zijn natuurlijk ook geen Avengers!

VERWACHTING ***WOUTER:***
Na een soort van uitstapje in de vorm van LEGO Dimensions, gaat Traveller's Tales weer gewoon op de old skool LEGO-toer. En ik? Ik heb er echt weer zin in, om nog onduidelijke redenen...

- \+ Heldjes verzameluh!!!!
- \+ Soort van vervolg op de beste LEGO game.
- \+ Het is LEGO!
- − Minimaal verschil met een game van drie jaar geleden.

LEGO GAME
TRAVELLER'S TALES / WARNER BROS.
27 JANUARI 2016

VANAF NU WORDT HET... SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



TJEERD

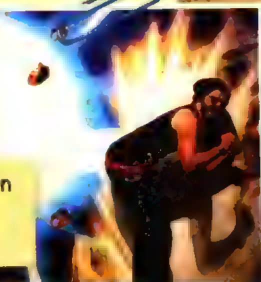
Voor de meeste PU-redacteuren was het afgelopen maand iets rustiger dan gebruikelijk, maar dat gold niet voor Tjeerd. Omdat Wouter op vakantie was, moest hij allerlei werkzaamheden van 'm overnemen, zoals Ed helpen bij het checken van de pagina's, en ook het regisseren van de Eindejaars Special voor de site was een flinke extra klus. Vanzelfsprekend schreef ie eveneens weer de nodige paginaatjes voor dit nummer, waarbij hij voor z'n Abo van deze maand rubriek weer eens 'naar het einde van de wereld' moest reizen.

Klein bier allemaal, zul je denken, en gelijk heb je... als het hierbij was gebleven. Maar een week voor kerst brak Tjeerd z'n Spaanse vriendin (waarmee hij sinds een tijdje samenwoont) op gruwelijke wijze haar enkel en ze is letterlijk nog lang niet op de been. Gevolg: de geplande trip naar Spanje voor de feestdagen ging niet door en afgelopen maand moest Tjeerd alle huishoudelijke taken op zich nemen.

Liever nomineren we in deze rubriek een redacteur vanwege louter positieve zaken, maar het feit dat Tjeerd ondanks alles nog steeds elke morgen vrolijk neuriënd de redactie binnen komt lopen, maakt hem absoluut de Speciale Redacteur van deze maand.

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"DE TWEE MONSTERS ZAKTEN ALS VERSE DROLLEN IN ELKAAR."



Samuel weet in z'n vergelijkingen altijd wel iets van z'n anale fixatie te stoppen.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"LUL JE VEEL MET IEDEREEN, DAN ZUL JE EEN GLADDERE TONG KRIJGEN..."



Wat voor fixatie Tjeerd heeft, is de vraag, maar hier kregen wij een vieze smaak van in de mond.

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



REVIEWS

IN DIT NUMMER

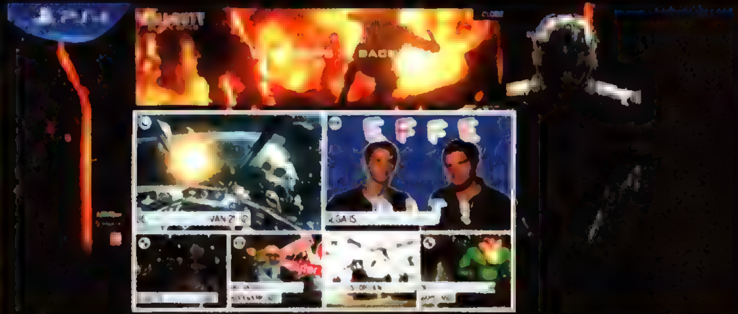
OOK GESPEELD

DIRT: RALLY
DARIUSBURST: CHRONICLE SAVIOURS
PLANET DIVER
FAST RACING NEO
STEAMWORLD HEIST
SHADOW COMPLEX REMASTERED
THE SIMS 4: GET TOGETHER
DR. LANGESKOV, THE TIGER AND THE TERRIBLY CURSED EMERALD: A WHIRLWIND HEIST
CHIVALRY: MEDIEVAL WARFARE
BEYOND: TWO SOULS
FAT PRINCESS ADVENTURES
KING'S QUEST CHAPTER 2: RUBBLE WITHOUT A CAUSE



DE VIJF BESTE DINGEN VAN PU.NL

Hoe tof PU is, dat hoeven we jou natuurlijk niet te vertellen. Maar hoe jammer ook; op een gegeven moment heb je dat prachtblad toch echt uitgelezen. Niet getreurd, want het internet is oneindig en dus knallen we daar elke dag vrolijk door op ~PowerWeb~ PU.nl. Hier Nino's hoogtepunten van de afgelopen maand.



1 ALLE GROTE GAMERELEASES VAN 2016

Als je dit leest, is het 2016, dus dan is het wel zo handig om te weten naar welke games je de komende tijd kan uitkijken. Gelukkig is **Bas** zo ijverig geweest om alle grote releases van dit jaar op een rij te zetten.
Het resultaat mag er zijn: een verdomd handig naslagwerkje, waar wij zelf ongetwijfeld ook regelmatig gebruik van zullen maken.
PU.nl/2016games





2 RETRO JUKEBOX

Het komt niet elke dag voor dat we een nieuwe videorubriek op de site lanceren, dus de geboorte van de **Retro Jukebox** was een heugelijk feit. In deze nieuwe serie gaan we retro games spelen die jullie uitkiezen.
Drop dus in de comments onder de meest recente Jukebox wat je wil zien, en wie weet spelen we de volgende aflevering jouw lievelingsgame van vroeger.
PU.nl/RetroJukebox

3 DE GROOTSTE OLIEBOLLEN VAN DE GAME-INDUSTRIE IN 2015

Elk jaar wordt er weer een verbazingwekkende hoeveelheid domme shit uitgekraamd door de hoge heren in de game-industrie en **PeterKoelewijn** heeft weer de krenten uit de pap gevist, zoals inmiddels een jaarlijkse traditie is op PU.nl. Eet smakelijk.
PU.nl/Oliebollen2016



4 DE OUDEJAARSWACHT

Zoals bekend hebben we elke nacht een nieuwe Nachtwacht op PU.nl, waarin het nieuws van de kleine uurtjes vakkundig wordt samengevat zodat jij met een gerust hart kan slapen en bij je ontbijt weer op de hoogte bent.
Natuurlijk wil oudejaarsnacht niemand die shit doen, dus hebben we elk jaar een Oudejaarswacht, een groepsinspanning waarbij de hele PU.nl redactie zijn favoriete nieuwtje van het afgelopen jaar in de schijnwerpers zet.
PU.nl/Oudejaarswacht2015



5 LEUKSTE ARTIKEL VAN HET JAAR

Als we dan toch veren in onze eigen collectieve reet aan het steken zijn, kan deze er ook nog wel bij. In dit feature kiest de hele PU.nl crew zijn lievelingsartikel van 2016, en aangezien we meer dan tweehonderd van die krengen gehad hebben, zit er ongetwijfeld wel wat moois voor je tussen.
PU.nl/LeuksteArtikel2016



EN AL DIE ANDERE SHIT...

Wat ik op deze pagina aanstip, is natuurlijk maar het topje van de spreekwoordelijke ijsberg, want PU.nl wordt elke dag keihard gevuld met alles wat je wil weten over onze geliefde hobby.
Elke ochtend wakker worden onder het genot van een nieuwe Nachtwacht om vervolgens de hele dag te genieten van de laatste nieuwtjes, video's, livestreams en andere gekkigheid. Wat wil een mens nog meer?

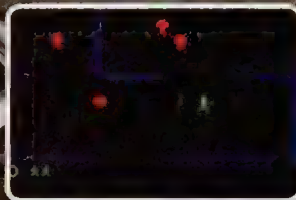
ROBOTS

ANGST & LIEFDE VOOR ONZE MECHANISCHE MEDEMENS

PURETRO FEATURE

We zagen in PU Retro al superhelden, zombies, dino's en zelfs spinnen voorbijkomen. Maar robots werden tot nu toe een beetje genegeerd. Alsof mechanische helden en vijanden niet écht meetellen. Geheel onterecht natuurlijk! En dus dook Jurjen deze maand eens diep in de robotica en de geschiedenis van robots in videogames.

VAN BERZERK TOT RECORE



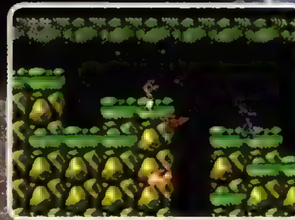
Berzerk (1980)
Je mannetje heeft een laser waarmee je in alle richtingen kan schieten. Zo moet je jezelf een weg banen door een labyrint waarin je constant wordt belaagd door opdringerige robots die je op hun beurt onder vuur nemen. De robotstem die door de speelhal galmt, maakt het futuristische tafereel compleet.



Soul of a Robot (1985)
In dit vervolg op Nonterraqueous (leuk woord voor galgje!) moet je met een springend robotje doordringen tot de kern van een boosaardige computer die dreigt de planeet Nonterraqueous (serieus, wie verzint die shit?) op te blazen. De game is extreem moeilijk, deels zo bedoeld, deels door belabberd gamedesign.



Gyromite (1985)
In deze vroege NES-titel moet je twee professoren door platformlevels loodsen. Wat dat met robots te maken heeft? Nou, het spel werkt alleen in combinatie met een plastic accessoire genaamd Robotic Operating Buddy, oftewel R.O.B., tegenwoordig vooral bekend als dat kekke robotje waarmee je kunt knokken in Super Smash Bros..



Probotector (1987)
Toen Konami hun schietspel Contra in Europa wilde uitbrengen, waren ze bang dat het spel in Duitsland verboden zou worden. Je kon er namelijk met mensen schieten, en daar houden Duitsers niet van. Tenminste, in 1987 niet meer. Lang verhaal kort: de mensen werden door robots vervangen. Want tja, robots, who gives a fuck? En de titel werd hier dus Probotector.



Mega Man (1987)
Als er ooit een verkiezing voor coolste robot in videogames wordt gehouden, eindigt Mega Man ongetwijfeld op het erepodium. Deze robot werd door Dr. Light oorspronkelijk ontworpen als lab-assistent, maar kreeg een upgrade tot vechtrobot om tegen de robots van een krankzinnige wetenschapper te strijden. Dat deed hij tientallen jaren, tot de metaalmoeheid toesloeg.







Ze maaien gras. Ze vliegen naar Mars. In fabrieken lassen ze platen aan elkaar. In ziekenhuizen helpen ze artsen opereren. Robots bestaan en ze zijn alom aanwezig. Maar dit soort programmeerbare machines zijn natuurlijk niet de robots waar ik het in deze PU Retro over ga hebben.
De robots waar ik het over ga hebben, lijken namelijk niet zozeer op machines, maar op ons: mensen.
Het idee van mechanische mensen is heel oud. Volgens de Griekse mythologie bouwde de smeedkunstgod Hephaistos tijdens de Trojaanse oorlog al mechanische dienaren. En iets later, maar nog steeds voor het begin van onze jaartelling, probeerden Chinezen en Egyptenaren zelfstandig opererende machines te bouwen die op mensen leken. Rond 1500 schetste Leonardo Da Vinci (je kent 'm wel, die uitvinder uit Assassin's Creed) een ontwerp voor een mechanische ridder die kon staan, zitten, zijn armen en hoofd kon bewegen en zelf zijn vizier kon openen.
Tegenwoordig noemen we dit ontwerp Leonardo's Robot, maar het woord robot bestond in die tijd nog niet. Dat woord stamt uit 1920, toen de Tsjechische schrijver Karel Capek een to-



neelstuk schreef over mensachtige, maar emotieloze werkkrachten die in een fabriek werden vervaardigd op basis van een substituut voor protoplasma. Robots, noemde hij ze.
En zo zijn we in de sciencefiction beland.



weetje • weetje

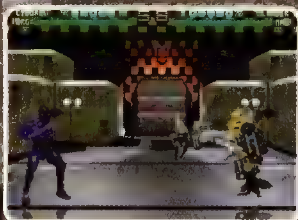
Tijden de jaarlijkse DARPA Robotics Challenge worden de meest geavanceerde robots ter wereld bijeengebracht en mogen ze bewijzen wat ze waard zijn op verschillende gebieden. YouTube filmpjes van de 2015-editie geven een aardig beeld van de huidige stand van zaken in de robotica. Als je gaat kijken, check dan vooral ook even de Koreaanse humanoïde robot Hubo, die in 2015 verrassend de finale won.

ROBOTWETTEN

Een van de belangrijkste sciencefiction schrijvers van de twintigste eeuw was de Amerikaan Isaac Asimov. Hij heeft meer dan vijfhonderd publicaties op zijn naam staan, waar- »



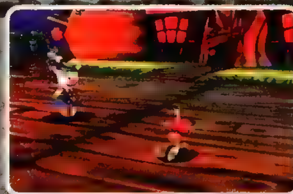
Super Robot Wars (1991)
Yeah, Super Robot Wars! Niet bekend? Klopt, is bij ons niet bekend. Maar in Japan is het een zeer populaire serie van Banpresto (onderdeel van Bandai Namco) met al 38 delen voor zowel handhelds als consoles. Jammer dat de games wegens licentietoestanden niet bij ons verschijnen, want de strategische robotgevechten schijnen niet verkeerd te zijn.



Rise of the Robots (1994)
Dit Street Fighter II-achtige vechtspel werd begin jaren negentig groots en met verbluffende beelden aangekondigd voor zo'n beetje alle systemen uit die tijd, maar bij lancering bleek de game een waardeloze rammelbak. Ga maar eens een filmpje kijken op YouTube, en beslis zelf maar of je erom wil lachen of janken.



Vectorman (1995)
In 2049 verlaten de mensen de aarde. Zijn ze helemaal klaar mee, die planeet. Of nou ja, toch niet helemaal, want ze laten robots achter om de rommel op te ruimen. Een van die robots wordt krankzinnig en wil over de aarde heersen; Vectorman gaat hem bestrijden. Dat is zo ongeveer het verhaal achter dit behoorlijk coole spring-en-schietspel voor de Megadrive.



Rocket: Robot on Wheels (1999)
Een van de beste games die niemand kent, is deze N64-platformer, waarmee Suckerpunch (de studio die later wél scoorde met Sly Cooper en Infamous) debuteerde. Denk aan Banjo-Kazooie, maar dan met op physics gebaseerde puzzels, en een even schattig als lekker bestuurbaar eenwielerrobotje in de hoofdrol. Vooral het stuk waarin je je eigen achtbaan kan bouwen is top.



Tekken 4 (2001)
Niet elke robot wordt een succes. Zo moest de robot Combot een soort vervanger van de houten oefenpop Mokujin worden, maar dat sloeg niet aan bij de Tekken fans. En dus was Mokujin in Tekken 5 weer terug. Combot maakte nog een korte comeback in Tekken Tag Tournament 2, en verdween vervolgens naar de rommelzolder van de videogames. »

ECHTE ROBOTS

Na zoveel fantasierobots ben je vast wel nieuwsgierig naar hoe we er momenteel voorstaan wat échte robots betreft...

LEVENSECHT

Professor Hiroshi Ishiguro is directeur van de Intelligent Robotics afdeling van Osaka University, Japan... maar ook een beetje een raar mannetje. Hij heeft namelijk een robot gemaakt die sprekend op hemzelf lijkt, de zogenaamde Geminoid. Gelukkig maakt hij ook levensechte robotvrouwen, zoals de vertederende Repliee Q1Expo. Bekijk de boeiende documentaire 'De robot als mens' op tegenlicht.vpro.nl als je ook maar een beetje geïnteresseerd bent in dit soort dingen.



TWEE POTEN

Op de een of andere manier heeft de mens er niet veel moeite mee, lopen op twee poten. Maar des te meer problemen levert het de makers van mensachtige robots op... wat ze er natuurlijk niet van weerhoudt het ene na het andere prototype te laten waggelen, steevast met een lijn eraan die moet voorkomen dat het gevaarte omvalt. Maar goed, er worden vorderingen gemaakt. En dat zo'n robot zich op twee benen moet kunnen voortbewegen, is niet alleen een esthetische keuze, maar ook functioneel voor verplaatsingen door een wereld die op mensen is ingericht, inclusief opstapjes en roltrappen.



FILMROBOTS

Natuurlijk heeft ook de filmwereld flink wat coole robots voortgebracht, en het zou een schande zijn deze niet even aan te tikken in deze special. Ik bedoel: wat is een special over robots waard zonder R2-D2?

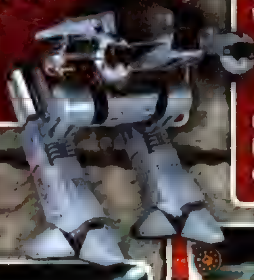
Wall-E (Wall-E)
Wall-E past in dezelfde categorie als gamerobots Chibi-Robo, R.O.B. en Josef (uit Machinarium): die van de verschrikkelijk schattige robotjes.

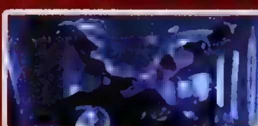


R2-D2 (Star Wars: A New Hope)
Toch knap, hoe deze astromech met het uiterlijk van een wandelende vuilnisbak is uitgegroeid tot een van de schattigste, dapperste en geliefdste personages uit de Star Wars films.



ED-209 (RoboCop)
Jammer dat onze politie 'm nog niet heeft, deze volautomatische veiligheidsrobot. Want wie durft zich nog in te laten met criminele activiteiten als dat betekent dat je tegenover dit schietgrage monster kunt komen te staan?





T-1000 (Terminator II: Judgement Day)
Deze robot van Skynet is gemaakt van een merkwaardig vloeiend metaal, waardoor hij niet alleen een menselijke gedaante kan aannemen, maar ook kan veranderen in mesachtige uitsteeksels en andere scherpe dingen.

The Iron Giant (The Iron Giant)
Als je een beetje van tekenfilms houdt, moet je deze eens gaan kijken. Over een grote reusachtige robot die uit de ruimte komt en vriendschap sluit met een jochie. Sure, gericht op kids, maar ook erg vermakelijk voor een ieder die goede verhalen en fraaie animatiekunst kan waarderen.





Ratchet and Clank (2002)
De veelzijdige Clank is een handige robot om op je rug te hebben, met z'n helipack, thrusterpack en hydropack. Oorspronkelijk had ontwikkelaar Insomniac bedacht om hoofdpersoon Ratchet drie verschillende hulprobots te geven, maar dat is er dus één geworden. Clank kan het allemaal.



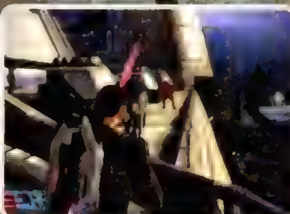
Half-Life 2 (2004)
Zoals zijn naam D0g al een beetje weggeeft, gedraagt deze robot zich als een behulpzame hond. Hij komt baasje Freeman meermaals redden en legt 'm ook nog effe uit hoe hij de gravity gun moet gebruiken. Laten we hopen dat D0g weer terugkeert in... o nee, er komt geen vervolg.



Chibi-Robo (2006)
Kleine robots kunnen schattig zijn, dat leerde R2D2 ons al. Maar het kleine robotje Chibi-Robo (10 cm hoog is ie) spant toch wel de kroon, wat schattigheid betreft. De eenzame Jenny Sanderson krijgt Chibi op haar achtste verjaardag, en vanaf dat moment is hij haar steun en toeverlaat - wat hard nodig is omdat haar ouders gaan scheiden. Snif.



Portal (2007)
De breinbrekende portaalpuzzels in Portal zouden niet half zo leuk zijn zonder de begeleiding van de robot-AI GlaDOS, die eigenlijk de ster van de show is. Dit Genetic Lifeform and Disk Operating System hecht weinig waarde aan menselijk leven en lijkt ook niet altijd helemaal de waarheid te vertellen...



Mass Effect (2007)
Als je het over sciencefiction games hebt, is Mass Effect zo'n beetje het hoogst haalbare. En natuurlijk zitten daar dan ook boosaardige robots in. De hele trilogie draait zelfs om de strijd van Commander Shepard tegen de machtige mechanische monsters die Reapers worden genoemd.

MILITAIRE BOTS

Natuurlijk zijn robots, mits geavanceerd genoeg, uitstekend geschikt voor militaire doeleinden, zoals we dat kennen uit de sciencefiction. 'In het echt' is er echter nog geen sprake van vechtende robots aangezien de drones en gunbots die bijvoorbeeld het Amerikaanse leger inzet, allemaal op afstand door mensen worden bestuurd. Pas als de robots zelfstandig mogen kiezen wie ze wel of niet uitschakelen, wordt het interessant - en verdomd griezelig.



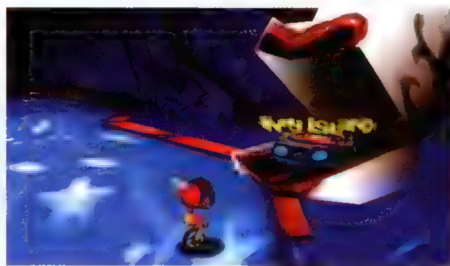


Sonny (I, Robot)
De film I, Robot is gebaseerd op de verhalen van Isaac Asimov, en geeft een interessant beeld van de gevaren die intelligente robots met zich meebrengen. Gevaren die met name door de griezel Sonny worden uitgedragen.



BB-8 (Star Wars: The Force Awakens)
Hij heeft natuurlijk nog niet de reputatie van een R2-D2, maar toch is het knap dat de makers van The Force Awakens een robotje wisten te ontwerpen dat qua schattigheid die andere astromech naar de kroon steekt.

onder veel robotverhalen. Voor die verhalen bedacht hij ook de drie wetten van de robotica, die zowel in de sciencefiction wereld als in de wetenschappelijke wereld beroemd zijn geworden. Voor wie ze nog niet kent; deze wetten luiden als volgt:
Wet 1: Een robot mag een mens geen letsel toebrengen of door níet te handelen, toestaan dat een mens letsel oploopt.
Wet 2: Een robot moet de bevelen uitvoeren die hem door mensen gegeven worden, behalve als die opdrachten in strijd zijn met de eerste wet.
Wet 3: Een robot moet zijn eigen bestaan beschermen, voor zover die bescherming niet in strijd is met de eerste of tweede wet.



Uit deze wetten blijkt wel waar wij mensen een beetje bang voor zijn wat die robots betreft: dat wij onze creaties op een gegeven moment niet meer de baas zijn, maar dat de rollen worden omgedraaid. Een thema dat we natuurlijk ook kennen uit Frankenstein, Stargate, Battlestar Galactica, The Terminator, I, Robot, Transformers, Mass Effect en Xenoblade Chronicles. Waarmee we als vanzelf bij videogames zijn beland.

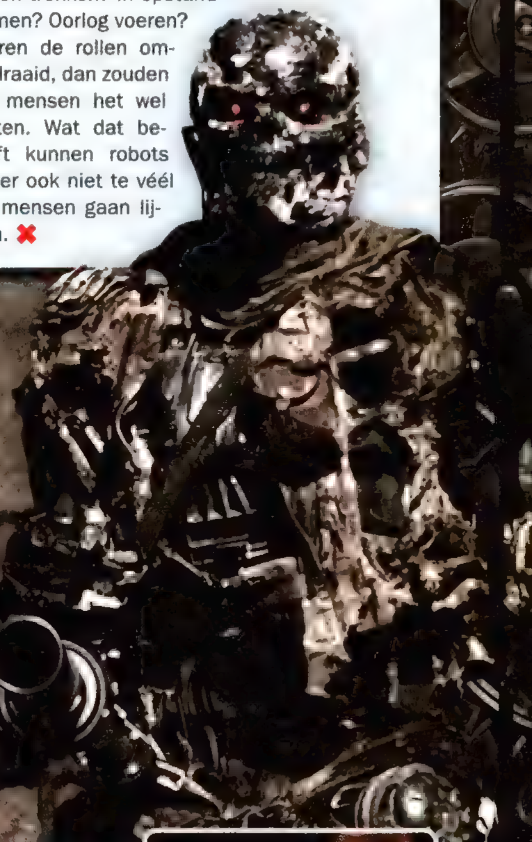
TWEESLACHTIGE RELATIE

Er waren in 1985 al wat vage games met robots verschenen (waaronder tekstgebaseerde adventures), maar eigenlijk begon het pas echt met de arcadeklassieker Berzerk.
In Berzerk waren robots fanatieke mechanische vijanden die je constant naar het leven stonden. En zo worden ze ook het vaakst neergezet in videogames. Al zijn er natuurlijk uitzonderingen.
Soms zijn robots coole helden, zoals Mega Man en Vectorman. Of handige hulpjes, zoals Clank van Rat-



weetje • weetje
Enkele jaren geleden is een projectgroep bij Disney begonnen met het ontwerpen van tweebenige robots. Niet (direct) om de wereld mee over te nemen, maar om het mogelijk te maken dat fantasierobots als Baymax (uit Big Hero 6) en C-3PO (uit Star... jeweetwel) in de nabije toekomst als échte robots door de pretparken van Disney gaan wandelen. Het wachten is dus op het eerste vertrapte kind.

chet en D0g uit Half-Life 2. Of gewoon heel klein en schattig, zoals Chibi-Robo en Josef uit Machinarium. Soms is het raden naar de ware aard van een robot, zoals in de Portal games.
Misschien dat de robots uit die laatstgenoemde serie nog wel het best de wringende relatie tussen mens en robot verbeelden.
Robots worden door mensen gemaakt om ons te dienen. En hoe slimmer zo'n robot, hoe beter dat gaat. Maar wat als robots slimmer dan mensen worden? Zullen ze dan niet hun eigen plan willen trekken? In opstand komen? Oorlog voeren? Waren de rollen omgedraaid, dan zouden wij mensen het wel weten. Wat dat betreft kunnen robots beter ook niet te véél op mensen gaan lijken. ✖

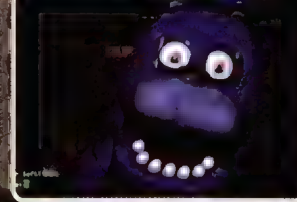




Machinarium (2009)
Dit wijs-en-klik-avontuur is gemaakt door een Tsjechische indie en wijkt op een belangrijk punt af van zijn genregenoten: je kunt niet klikken waar je wil, maar alleen op de plekken die binnen het bereik van je schattige robotje vallen. Dat robotje heet Josef, genoemd naar Josef Capek (broer van de Tsjechische schrijver Karel Capek) die het woord robot ooit bedacht.



Primordia (2012)
In dit wijs-en-klik-avontuur ben je de robot Horatio Nullbult die, vergezeld door een vliegende droid, door post-apocalyptische (lees: voornamelijk bruine) landschappen reist en puzzels moet kraken. Mede door het sterke verhaal is dat allesbehalve saai, zoals de zeldzame mensen die dit pareltje speelden kunnen getuigen.



Five Nights at Freddy's (2014)
Animatronics zijn poppen die techniek bevatten om te kunnen bewegen. Inderdaad, doodeng. Al helemaal in de game Five Nights at Freddy's, waarin die robotachtige beesten 's nachts dus gewoon aan de wandel gaan. Als nachtportier is het jouw taak de moordzuchtige robotpoppen uit je buurt te houden.



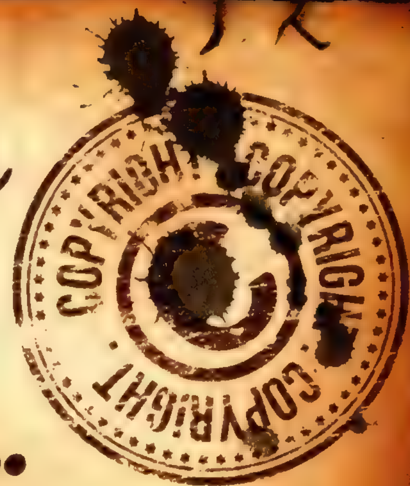
Horizon Zero Dawn (2016)
Onze eigen Amsterdamse studio Guerrilla Games sleutelt momenteel aan enkele van de machtigste robotbeesten die je ooit hebt gezien. Dat doen ze voor hun nieuwe actie RPG Horizon Zero Dawn, waarin een toekomstige aarde door robotbeesten is overgenomen. Als het meisje Aloy jaag je op de metalen monsters voor hun onderdelen.



ReCore (2016)
Een paar belangrijke Amerikanen achter de Metroid Prime serie werken samen met de Japanners achter Dead Rising en Lost Planet aan ReCore. Dat zou dus wel eens iets bijzonders kunnen worden. Het gaat over een meisje en een Core, die ze in verschillende robotbeesten en robotmensen kan plaatsen. In de gaten houden, deze.


BATMAN
ARKHAM KNIGHT
AAN HET SPIT
DE PC-VERSIE VAN BATMAN ARKHAM KNIGHT
Wij van de PU zijn behulpzame jongens. Als wij een publisher kunnen helpen met onze creativiteit, doen we dat graag. Maar hoe verkoop je een misbaksel als de PC-editie van Batman Arkham Knight? Speciaal voor dit 'Aan Het Spit-waardige' stukje software bedacht JJ een aantal pittige reclameslogans.
DEZE MAAND
ROOSTERT PU VERS AAN HET SPIT:
De pc-versie van Batman Arkham Knight
PC DVD ROM
ONLY DVD COMPATIBLE
BATMAN
ARKHAM KNIGHT
PRE-ORDER NOW
TO PLAY AS
HARLEY QUINN
4 EXCLUSIVE CHALLENGE MAPS
Batman Arkham Knight op PC
De eerste game die uit zichzelf stopt
Batman Arkham Knight op PC
De enige PC-game die je met drie toetsen kunt spelen (Control Alt Delete)
Batman Arkham Knight op PC
Voor als je Bloodborne veel te makkelijk vond
Batman Arkham Knight op PC
Uniek: levert op alle configuraties PC exact dezelfde (wan)prestatie
Batman Arkham Knight op PC
De enige PC-game waarbij je zeker weet dat bij een foutmelding je PC niet de schuldige is
Batman Arkham Knight op PC
Een game die je nooit uitspeelt
Batman Arkham Knight op PC
Een game waar je nooit over uitgevloekt raakt
Batman Arkham Knight op PC
Voor iedereen die wil dat het lang duurt voordat z'n game afgelopen is
Batman Arkham Knight op PC
De enige game die Batman in Badman verandert!
Batman Arkham Knight op PC
Hét middel tegen gameverslaving! Na één uur spelen, ben je klaar met deze hobby

De rol van patenten in gaming... is groter dan je denkt



Een idee kan iemands bezit zijn. Een patent (of octrooi) geeft de bedenker ervan het (tijdelijke) recht om er als enige financieel van te profiteren. Als jij dus iets geweldigs bedenkt, mag je dat niet uitvoeren als datzelfde concept al door iemand anders gepatenteerd is. En dat geldt in de game-industrie net zo hard.

Leukere laadschermen? Mag niet!

De voornaamste reden dat ik in 1995 werd weggeblazen door de allereerste Tekken op de PlayStation, was niet eens zozeer vanwege het revolutionaire vechtsysteem waarbij elke knop één van de vier ledematen representeerde, nee, het meest memorabele aan Namco's 3D-fighter vond ik het feit dat ik tijdens de laadtijden ervan een minigame kon spelen! En niet zo maar een minigame: het ging om Galaga, de revolutionaire Namco shmup uit 1981!

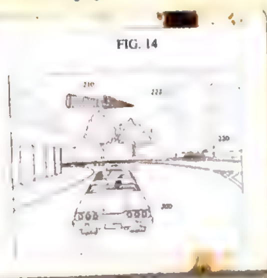
Na enige tijd vroeg ik mezelf af waarom niet meer developers gebruik van deze geweldige vondst maakten? En ja hoor, het idee bleek door de ontwikkelaar gepatenteerd.

Sommige developers hebben echter op creatieve wijze de mazen in dit patent gevonden waardoor ze toch nog op soortgelijke wijze minigames in hun laadschermen hebben kunnen stoppen zonder iets te schenden. De penalty-minigame in de vele FIFA's en de combo-minigame in de twee Bayonetta's worden gedoogd omdat ze echt een onderdeel zijn van de hoofdgame en bijvoorbeeld niet bestaan uit totaal andere spelletjes.. En de minigames die je in Splatoon speelt terwijl je online wacht op spelers, zijn toegestaan omdat je, eh, wacht op andere spelers, wat technisch gezien géén laadscherm is. Tenslotte zijn er ook developers geweest die Namco gewoon betaald hebben om gebruik te mogen maken van het patent, maar hoe dan ook: laadschermen zijn er, met uitzondering van die in Bandai Namco games, de afgelopen twintig jaar niet leuker op geworden.

Tot op heden, althans! Het goede nieuws is namelijk dat dit minigame-patent op 27 november 1995 werd aangevraagd, en dat dit patent na twintig jaar afliep. Inderdaad, op 27 november 2015 is het patent komen te vervallen. Met andere woorden: de toekomst van digitale wachttijden ziet er rooskleurig uit, medegamers!



Wijzen is onbeleefd



Een van de beste games voor de Dreamcast - de laatste console van Sega - was het manische Crazy Taxi, waarin je met je knalgele taxi in een semi-open wereld als een gek door het verkeer moest crossen om klanten zo snel mogelijk naar hun bestemming te brengen.

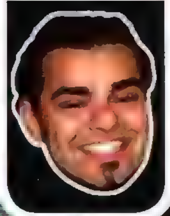
De lol, die voortkwam uit de pure hectiek en snelheid, was mogelijk vanwege een simpel doch geniaal concept: bovenaan het scherm was constant een pijl zichtbaar die de speler liet zien waar hij of zij heen moest. Zo kon de speler zich volledig focussen op 't spookrijden (en het luidkeels meeblèren met The Offspring) zonder de hele stad uit het hoofd te hoeven leren of zelfs maar naar een minimap te hoeven kijken.

Dit concept heeft Sega dan ook meteen laten vastleggen in een patent, wat verklaart waarom we deze vorm van heerlijk simplistische in-game GPS nog maar zelden in andere games zijn tegengekomen. Ondanks het patent besloten EA en Fox Entertainment het concept schaamteloos te kopiëren voor hun Crazy Taxi semi-kloon The Simpsons: Road Rage, waarbij het enige verschil was dat de pijl werd vervangen door een wijzende vinger.

Sega klaagde de twee productiehuizen aan en won de zaak, waarna de Japanners voor een onbekend bedrag gecompenseerd werden.

De moraal van dit verhaal? 'Beter goed gejat dan slecht bedacht', gaat niet op als shit gepatenteerd is!





'Less is more' is bullshit

Koei ging een stapje verder dan Sega; zij wisten op succesvolle wijze een patent aan te vragen op wat nu een compleet (sub)genre is.
De Dynasty Warriors franchise (en de vele toffe spinoffs die daaruit voortgekomen zijn) is dusdanig populair en winstgevend geweest voor Koei dat de serienaam synoniem is geworden voor de 'één persoon vs. een compleet leger' hack & slash-gameplay waar de franchise om bekend staat. En zo raar is dat dus niet, want volgens patent US 6729954 is deze gehele vorm van gameplay het 'bezit' van Koei.
In het patent wordt gerefereerd aan de 'strijdmethode waarbij aanvalskracht gebaseerd wordt op de dichtheid van vijandelijke groepen', wat slap geouwehoer is voor 'druk drie keer op vierkantje en dan één keer op driehoekje voor een zieke combo van 132 hits'. Als je je dus altijd al afvroeg waarom dit uiterst bevredigende subgenre bijna volledig gedomineerd lijkt te worden door Koei en hun ontwikkelingsstudio Omega Force, dan heb je nu je antwoord. Geen dank.



Exclusieve psychoses

Een ander geweldig idee wat mogelijk tot een heel nieuw subgenre had kúnnen leiden, is dat van de aftakeling van de mentale gezondheid van de speler, beter bekend als 'de Sanity Meter'.

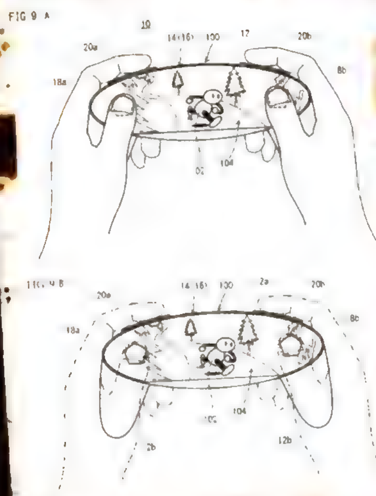


In 2002 kwam de geweldige psychologische horrorgame Eternal Darkness: Sanity's Requiem uit, waarbij de speler niet alleen moest letten op zijn of haar fysieke gezondheid (het bekende 'health') maar ook op de staat van z'n brein. Als de speler geconfronteerd werd met specifieke aanvallen (of simpelweg met behoorlijke enge, f*cked up shit) dan ging de mentale 'energie' ook naar beneden. Als dat metertje laag genoeg was, dan ervoer de avatar paranoia, hallucinaties en psychose. Dit ging soms zo ver dat de game de vierde muur doorbrak (door bijvoorbeeld de besturing te veranderen of het volume van je tv zachter te zetten) waardoor je in de echte wereld óók effe begon te twijfelen aan je psychische gesteldheid.
Het was bizar, freaky en geniaal. En Nintendo had dat door, want ze waren er als de kippen bij om het te patenteren. Ik zou daar helemaal okay mee zijn geweest als Nintendo ook daadwerkelijk meer games had gemaakt waarin dit concept terugkwam, maar nee; de hoop op Eternal Darkness 2 is tot op heden slechts een droom. Een nare, treurige, hal-luciner... Hé, wacht eens effe...

Controllers met DLC?

Gelukkig bestaan er ook gamegerelateerde patenten waarvan we blij mogen zijn dat ze tot niets hebben geleid, zoals dat van Midway, waarmee de voormalig uitgever van Mortal Kombat de enige was die 'specifieke gamecontent exclusief beschikbaar kon maken door het synergetische gebruik van gespecialiseerde controllers en accessoires'. In normale woorden: ze waren van plan om nieuwe personages (en content) te vergrendelen achter specifieke controllers.
Was Reptile je 'main'? Dan kon je alleen maar met hem spelen als je zijn speciale, groene, schubbige arcadestick kocht. Inderdaad, dit was in feite een patent op een smerig marketingtrucje dat Midway in het document zelf goed probeerde te praten met zinnen als 'dit creëert een dusdanige synergie tussen een game en de bijbehorende controllers dat consumenten meer aangetrokken zullen zijn tot deze specifieke besturingshardware in plaats van algemene controllers'.
Ik denk dat Midway vooral had onderschat hoe veel meer consumenten genieten van de synergie tussen het hebben van geld en het niet hoeven te bezitten van tig soortgelijke stukken plastic. Maar voordat je nu afkeurend met je vingertje gaat wijzen: hoeveel poppetjes van Skylanders, Disney Infinity, Lego Dimension en/of amiibo bezit jij eigenlijk? Ah. Okay.

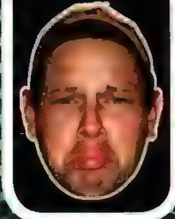




Een tipje van de NX-sluier?

Tot besluit kunnen patenten ons gelukkig ook veel vertellen over de toekomst. Momenteel weet bijvoorbeeld niemand nog hoe de revolutionaire nieuwe console van Nintendo, de NX, er precies uit gaat zien of wat het apparaat zal kunnen, maar wellicht dat de patenten ons daar al een stiekeme preview van kunnen geven.
Patent 14/618265 beschrijft bijvoorbeeld een Nintendo console die geen enkele vorm van optische lezer heeft. Betekent dit dat de NX een digital-only platform wordt waar geen fysieke games meer op afgespeeld kunnen worden? De kans zit er zeker in.
Het meest recente opgedoken patent van Nintendo, US 355768, beschrijft daarnaast een handheld óf (waarschijnlijk) een controller met een 'free-form display'. Deze controller bestaat dus uit een scherm die de vorm en de hoeveelheid van z'n 'knoppen' kan aanpassen aan de hand van welke game er gespeeld wordt. Een soort kameleon-controller dus, die je de perfecte layout geeft bij elke game. Beschrijft dit patent de NX-controller? Niets is nog zeker, maar het klinkt als iets wat Nintendo zou kunnen verzinnen. We zullen later dit jaar zien hoe profetisch de patenten in kwestie precies waren! ✖





VALENTINO ROSSI: THE GAME
DE MEEST NUTTELOZE PERSTRIP OOIT

Toen Florian hoorde dat hij bij de rally van Monza aanwezig mocht zijn om een nieuwe racegame te checken, inclusief gezellig onderonsje met racelegende Valentino Rossi, sprong hij een gat in de lucht. Maar waarom kwam hij dan zo chagrijnig terug?



Er zijn in de game-industrie drie soorten tripjes. Het begint met de Announcement trip, waarbij de game voor het eerst wordt gepresenteerd en de eerste footage wordt geshowd. Dan krijg je een Preview trip, waarin we vaak al wat van de game kunnen spelen, en kort voor launch mogen we vaak nog op Review trip, om de gehele gamecode te checken.
Valentino Rossi: The Game heeft echter een volledig nieuwe tripcategorie geïntroduceerd...

STUIVENDE BOLIDES

Na een korte vlucht en busrit kwamen we rond een uurtje of 13:00 aan op het circuit van Monza. Daar kregen we te horen dat de presentatie van de game pas om 17:00 zou beginnen; we hadden vier uur om te overbruggen.
Pas om 16:00 uur begonnen de races, dus moesten we ons drie uur lang vermaken bij de paddocks van de raceteams. Nu ben ik liefhebber van alles dat op wielen staat en snel gaat, dus heb ik me best vermaakt met die vette race-monsters om me heen, maar ik kan je vertellen dat drie uur rondjes lopen best lang is. Na een half uur had ik eigenlijk alles wel gezien.
De race om 16:00 uur was cool, daar kan ik absoluut niet over zeuren. Het is freaking awesome om van zo dichtbij die langs scheurende bolides te zien. Wel raar dat we al na een uurtje de race moesten verlaten om naar de presentatie van de game te gaan. Alsof Milestone, de developer van de game, niet wist wanneer de race gereden zou worden...

FLABBERGASTED

Uiteindelijk begon de presentatie pas om 18.00 uur. Er kwamen wat developers op het podium, die begonnen te vertellen over Valentino Rossi: The Game... in het Italiaans! Daarna was het grote moment aangebroken dat Valentino Rossi himself het podium op zou komen. Hij heeft uiteindelijk twee minuten verteld over hoe trots en blij hij was, ook volledig in het Italiaans.
Totaal flabbergasted bleef ik na de presentatie voor het podium staan. Huh? Was dit het? Was dit de hele presentatie? Ik heb NIETS van de game gezien! Geen gameplay, geen teaser of trailer, zelfs geen screenshot; niets, nada, noppes, zip, zero. WTF?! Ik ben toch naar Italië gevlogen om een nieuwe game te checken?


Al stuur je Florian op trip naar Spanbroek voor Farm Heroes Saga DLC, dan nog krijg je die grijns niet van z'n smoel gebeiteld.



Oftewel: 'Doei, ik ga douchen'.

DOUCHE

Tot overmaat van ramp ging het beloofde interview met Valentino Rossi ook niet door; de beste man was bang voor vervelende vragen over de MotoGP na z'n conflict met Marquez. Gelukkig was mij verschillende keren door Milestone verzekerd dat ik absoluut, honderd procent zeker nog een fotomomentje met Rossi zou krijgen. Nou, je raadt het al; ook dat feestje ging niet door, want meneer Rossi was te druk met zijn voorbereiding op de volgende race en besloot een douche te nemen. Wat een drama!
Ik heb het op zich prima naar m'n zin gehad, hoor, maar deze trip staat wel met stip op nummer 1 van meest nutteloze trips ooit. Hoe kan je als ontwikkelaar/uitgever nou duizenden euro's uitgeven om de pers in te laten vliegen en vervolgens niets van je game laten zien?
We hebben er achteraf met z'n allen hard om gelachen, maar eigenlijk was 't natuurlijk diep triest.


Soms zegt één plaatje meer dan 625 woorden...

DE GROTE GLAZEN BOL SPECIAL

WAT GAAT 2016 ONS BRE

De Glazen Bol van Jan zit er natuurlijk wel eens naast, maar in de regel heeft ie vaker wel dan niet gelijk. Toch riep Meester Meijrosius dit keer de hulp in van zijn troepen om het gamejaar 2016 eens uitgebreid onder de loep te nemen.

Met toppers als MGS V: The Phantom Pain, The Witcher 3, Fallout 4, Halo 5, Bloodborne, Rise of the Tomb Raider, Batman: Arkham Knight, Super Mario Maker en Xenoblade Chronicles X (en dan vergeten we er vast nog een paar), mag je toch wel spreken van een meer dan prima gamejaar 2015. En dan hebben we het nog niet eens over de vele indie-pareltjes gehad.

Toch zijn er nog heel wat games die oorspronkelijk in 2015 zouden uitkomen, doorgeschoven naar dit jaar. Het betekent dat we een bomvolle twaalf maanden voor de boeg hebben met de terugkeer van oude legenden maar ook nieuwe ip's.

Ook qua hardware staat er heel wat te gebeuren. De NX van Nintendo wordt naar alle waarschijnlijkheid dit kalenderjaar gelanceerd en op VR-gebied moet 2016 toch echt het allesbepalende jaar worden.

Hoe denken onze redacteuren over de aanstormende soft- en hardware? Wat worden dé titels van 2016, welke uitgever zal zegevieren en wie krijgen het zwaar? Je leest het allemaal op de komende zes pagina's vol voorspellingen, koffiedikkijken, whisful thinking, opwindende feiten en educated guesses...

DÉ GAME VAN 2016?

Als je tijdens de afgelopen kerstvakantie al één game uit 2016 zou hebben mogen spelen, welke titel zou dat dan zijn?



Zelda U uiteraard. Lekker verdwalen in die grote wereld. Achter stenen en watervallen zoeken naar geheime grotten. En dan hop, naar de volgende kerker om in het verhaal te vorderen.





Horizon: Zero Dawn. Er zijn veel games waar ik naar uitkijk dit jaar, maar Horizon heeft iets in zich wat 'instant classic' uitstraalt, en ik loop enorm warm voor de sfeer en de setting van deze game. Tegelijkertijd ben ik heel erg benieuwd of Guerrilla die belofte ook daadwerkelijk waar kan maken.



Ik ken de naam niet, maar als ik alles mocht kiezen, dan zou het '**de beste VR game van 2016**' zijn. Want ik geloof in VR, misschien niet puur op basis van games, maar wel in de mogelijkheden om helemaal in zo'n wereld te verdwijnen. Weet je wat, ik noem die game gewoon Myst 2016.

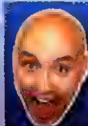




XCOM 2, hoewel dat een probleem zou hebben opgeleverd met de familie. Deze game zit zo vol met aliens, upgrades, base building, nagelbijtend spannende turn-based gevechten en nog veel meer ultiem verslavende shit, dat ik er een beetje bang voor ben.

NGEN?





Horizon: Zero Dawn. Ik wil gewoon heel graag weten hoe diep het RPG-element van deze game is, hoe rijk de wereld gevuld is, hoe het craften en levelen verloopt en de mysteries rond de machine-beesten ontrafelen.



Dat is **FIFA 17**, zodat ik volgend jaar alvast een voorsprong heb op Tjeerd.



Uncharted 4! Niet alleen omdat het de game is waar ik het meest naar uitkijk en omdat het een prima game is om familieleden te laten zien dat games er niet meer als Pac-Man uitzien, maar ook omdat ik in een weekend de Platinum Trophy wel binnentrek.





Zelda U. Zelda is voor mij onlosmakelijk verbonden met de kerstvakantie. Een van mijn mooiste gameherinneringen ooit: eind 2006 m'n Wii binnenkrijgen, en vervolgens héél kerst spenderen aan Twilight Princess. Los van een verplicht etentje bij m'n moeder, heb ik letterlijk niets anders gedaan die kerst. Prachtig.)



No Man's Sky, want ik moet gewoon weten wat de fuck die game is. De kans is absoluut aanwezig dat ie onwijs tegen gaat vallen, maar mijn nieuwsgierigheid draait overuren. Ik moet en zal het hele universum doorvliegen, liefst met een Morpheus op m'n neus.



DE GAMES VAN 2016

Natuurlijk is één enkele game noemen wel heel erg lastig, dus daarom mocht iedereen vijf spellen aangeven waar ze de komende twaalf maanden heel veel van verwachten.



5 Tekken 7
Lekker de toernooitjes tijdens de lunch domineren.
4 Firewatch
Hopelijk net zo leuk als ie mooi is.
3 Dark Souls 3 (zie screen)
Praise the Sun \[T]/
2 Horizon: Zero Dawn
Kan niet missen, toch?
1 No Man's Sky
Ben vooral heel nieuwsgierig.





5 Crackdown 3 (zie screen)
Hopelijk kunnen we hierna Crackdown 2 écht vergeten.
4 Horizon: Zero Dawn
Qua verhaal een soort van The Matrix: 200 jaar later. Briljant.
3 Persona 5
Het nieuwe deel van de serie dat mij na vijf jaar weer eens een JRPG deed oppakken.
2 Total War: Warhammer
Nerdier dan dit wordt het niet. Mijn ding dus.
1 XCOM 2
Zooooooo verslavend lekker, deze turn-based, sciencefiction heerlijkheid.





5 Fire Emblem Fates (zie screen)
Turn-based strategy blijft heerlijk op een handheld.
4 ReCore
Makers van Mega Man & Metroid Prime slaan de handen ineen.
3 Last Guardian
Het is bijna niet te geloven, maar die ga ik in 2016 dus echt spelen.
2 Horizon: Zero Dawn
Origineel, erg mooi, spreekt zeer tot mijn verbeelding.
1 Zelda Wii U
Zeldaen zo naar een game uitgekeken (woordgrapjes zijn leuk, toch?). [Soms wel - Ed]





5 Hitman (zie screen)
Het idee om levels/steden opnieuw te spelen, en steeds weer creatievere manieren te vinden voor de perfecte/meest cleane/meest gruwelijke/meest stealthy/meest explosieve kill, doet me nu al gniffelen van blijdschap.
4 Deus Ex: Mankind Divided
Het vervolg op het fraaie DX: Human Revolution belooft niet alleen een waardige sequel te worden, maar gaat haar voorganger zelfs toppen.
3 Quantum Break
De Max Payne games heb ik in mijn hart gesloten en ik verwacht dat Remedy opnieuw iets heel bijzonders gaat brengen met de hybride (tv)serie en gameplay.
2 Uncharted 4: A Thief's End
Het idee dat dit echt het laatste Avontuur (inderdaad met een hoofdletter) wordt van Nathan Drake vult mij nu al met melancholie. Ik heb zo belachelijk veel zin in deze game.
1 Horizon: Zero Dawn
Origineel, oogverblindend, mysterieus, actievol, een aansprekend hoofdpersonage... de potentie van deze PS4-exclusive is enorm.



2016, HET JAAR VAN VR?



2015 had eigenlijk het VR jaar moeten zijn. De start en aankondigingen waren veelbelovend, maar ik heb eerlijk gezegd nog weinig dingen gezien die me echt wegbliezen. Kan wel eens de sof van het jaar worden.



Om eerlijk te zijn verwacht ik niet de aardschok die VR volgens fans als Florian teweeg zou moeten brengen. Daarvoor is de publieke opinie momenteel té lauw en conservatief.



Het zal het jaar van VR moeten worden als de drie grote headsets (PS VR, HTC Vive en Oculus) met hun consumentenversies komen, maar het doet mijn broek nog niet echt bollen. Te weinig dikke VR-games naar mijn smaak.



Ja, vooral nu er wat meer degelijke titels voor zijn aangekondigd. REZ VR móét ik gewoon spelen!



Ja, maar niet in verkoop, wel in een enorme toename van coole bedrijfjes die coole shit gaan bouwen. Vooral non-game gerelateerd.



Als ik op Florian z'n woord af ga, dan wordt het FORMIDABEL!!! Ik ben er zelf nog een beetje sceptisch over, maar denk aan de andere kant dat één dikke beleving dat zo verandert.



2016 wordt eindelijk het jaar dat VR-gaming gaat losbarsten met de release van de Oculus Rift, HTC Vive en PlayStation VR. De hardware is er klaar voor, nu de games nog.



Het moet er nu toch echt van gaan komen, al verwacht ik dat de eerste lading titels hoofdzakelijke kortere spelervaringen gaan bieden voor een relatief kleine groep die diep in de buidel wil tasten. Ik verwacht dat Sony uiteindelijk de beste kaarten heeft om de massa aan VR te binden.



Ik denk dat de potentie van VR zwaar overschat wordt, en dat uiteindelijk maar weinig mensen er veel gebruik van zullen maken.



5 Nier: Automata
Nier was de meest underrated exclusive op de PS3. Dit vervolg wordt ook nog eens gemaakt door PlatinumGames!



4 DOOM
Ik heb 'm in Dallas gespeeld. Believe the hype.
3 Scalebound (zie screen)
M'n boy Kamiya die z'n droomgame mag maken met een AAA-budget!? Yes, please!
2 The Last Guardian
De opvolger van ICO en SotC; twee van de mooiste games ooit gemaakt.
1 Dark Souls 3
Het nieuwste deel in wat met gemak m'n favoriete reeks van 't afgelopen decennium is geworden.



5 Dead Island 2
Fuck het hobbelige ontwikkeltraject, fuck de kritiek op deel één: Dead Island 2 wordt de ultieme zombiegame!



4 Mass Effect: Andromeda
Mass Effect is misschien wel mijn favoriete RPG ooit. Shepard is er niet meer bij, maar welbeschouwd bestond hij/zij toch alleen bij gratie van de speler.
3 Hitman
De kale killer beleeft hopelijk een reboot die het claustrofobische Absolution doet vergeten.
2 Deus Ex: Mankind Divided (zie screen)
Wat ik onlangs bij Eidos Montreal speelde, smaakte naar meer... Veel meer... Héél veel meer!
1 Zelda Wii U
Jongens, het is Zelda. Het moet raar lopen wil dit niet mijn GotY worden.





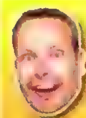
5 Recore (zie screen)
Eindelijk weer eens een grote nieuwe IP!
4 Rollercoaster Tycoon World
Lekker hamburgers nassen en kotsen in de achtbaan.
3 Firewatch
Thriller met stijl.
2 The Last Guardian
The Neverending Story van PlayStation gaat eindelijk eindigen.
1 Horizon: Zero Dawn
Prehistorie met technologie, dat moet iets heel bijzonders op gaan leveren.



5 Quantum Break
Eindelijk weer een vette Remedy game/serie.
4 Final Fantasy XV (zie screen)
Dit wordt de beste FF game sinds jaren.
3 Horizon: Zero Dawn
Ik MOET weten hoe het zit met het verhaal.
2 The Last Guardian
Emotioneel schouwspel tussen mens en dier. Ik hou het nu al niet droog meer!
1 Uncharted 4
Het laatste avontuur van Drake moet episch worden!







5 Die nieuwe game van Rockstar...
Ja toch...
4 Doom
Old skool FPS brings back the memories.
3 Quantum Break (zie screen)
Heb zin in een goede exclusive voor Xbox One.
2 FIFA 17
Hopelijk een stukkie beter dan FIFA 16.
1 Uncharted 4
Grote kans dat die in mijn top 5 best games 2016 komt.

HOE STAAT HET MET DE INDIES?



Indie games lijken elk jaar beter te worden zowel qua gameplay als productiewaarden, en ik verwacht niet dat deze stijgende lijn in 2016 zal dalen. Titels als Devil's Gambit (zie screen), Salt & Sanctuary en natuurlijk Bloodstained: Ritual of the Night hebben zelfs meer enthousiasme bij mij weten op te roepen dan menig AAA-titel.





The Witness, Firewatch, No Man's Sky, Cuphead, Yooka Laylee, Day of the Tentacle, Mighty No. 9, Below, ReCore, Hyper Light Drifter, We The Happy Few, What Remains of Edith Finch, The Tomorrow Children, Abzu, Rime... Kanniewagte!!

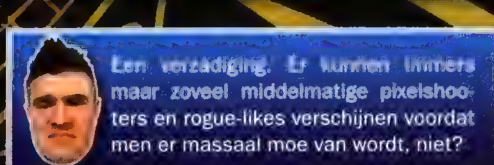


2016 wordt een topjaar voor indies, of is dat begrip wel relatief. No Man's Sky is gemaakt door een indie maar wordt zo gepamperd door Sony met heel veel marketing en PR support dat het geen traditionele indie meer is natuurlijk. Dat gezegd hebbende, kijk ik enorm uit naar pareltjes als Inside, Firewatch en Hyper Light Drifter (zie screen).





Indies gaan een grote rol spelen in het succes van VR-brillen. Er worden nu al fantastische dingen bedacht door indie devs en de content wordt alleen maar beter.

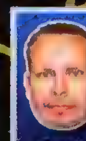


Een verzadiging. Er kunnen immers maar zoveel middelmatige pixelshooters en rogue-likes verschijnen voordat men er massaal moe van wordt, niet?



Op de kleine indie games raak ik een beetje uitgekeken merk ik, maar gelukkig komen er in 2016 ook 'grote' games als Tacoma, The Witness, Firewatch, Inside en No Man's Sky (zie screen). Dus eigenlijk zou het wel eens een heel goed jaar voor liefhebbers van indie games kunnen worden.





Ik hoop dat de indies dit jaar vooral professioneler worden en zorgen dat hun games beter bij de gamers in de spotlights komen te staan. Leuk al die fraaie spellen, maar van 99% van de games kent niemand het bestaan.

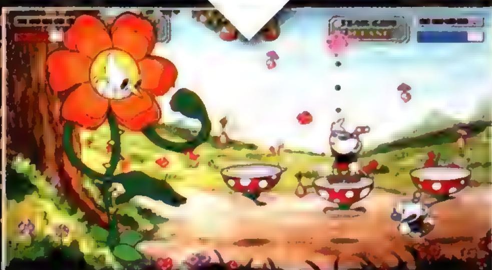


Indies die worden ondersteund door de grote partijen komen met toffe projecten, maar ja, ben je dan nog indie? De kleine indies zullen meer dan ooit verzuipen en ik verwacht een indie krach in 2016.

XBOX IN 2016



Ik denk dat ze lekker zullen voortkabbelen met hun exclusieve releases, waarvan titels als ReCore, Scalebound, Cuphead (zie screen), Ashen, Gears of War 4 en Everspace mij behoooooorlijk aanspreken. Dat gezegd hebbende, denk ik dat Sony net wat sterkere (en meer) exclusives heeft.





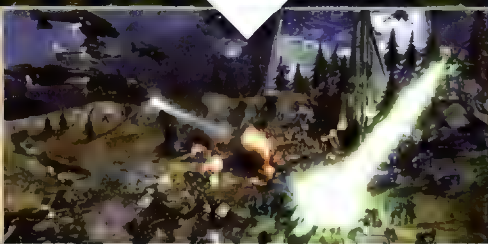
Na een sterk 2015 gaat de Xbox volgend jaar lekker verder. Wederom een klein inhaalslagje ten opzichte van Sony? Dat moet mogelijk zijn.



Microsoft zal all out moeten gaan: games, apps, prijsstelling, online, etc. Weten ze de aansluiting bij Sony niet voor elkaar te krijgen, dan weet ik niet wat de grote bazen in Redmond gaan doen. Want MS zit er niet voor de tweede plek.



Het grote publiek moet eens gaan inzien dat de Xbox One een beest van een machine is met prachtige games. Quantum Break, Crackdown 3, Halo Wars 2 (zie screen), een nieuwe Gears of War, ReCore, Sea of Thieves plus alle grote third-party games… het wordt een prachtig jaar voor X1 bezitters. Hopelijk krijgt Microsoft eindelijk de middelen om die games ook een beetje groot in de markt te zetten.





Ik verwacht dat Xbox-bezitters met exclusives als ReCore, Quantum Break, Sea of Thieves (zie screen) en Scalebound weinig te klagen hebben.





Het is zodoende afhankelijk van de kwaliteit van hun grootste titels. Want zowel Crackdown 3, Halo Wars 2 als Quantum Break (zie screen) zijn games die niet gegarandeerd goed zijn. Is dat wel het geval, dan kunnen ze hoogstens een kleine inhaalslag maken, ben ik bang.





Ik verwacht nog wat laatste stuiptrekkingen van Microsoft in 2016, maar daarna doen ze er goed aan om zich toe te leggen op een nieuwe console anders kunnen ze wel eens het lot van SEGA achterna gaan. Ze liggen te ver achter om dit nog goed te maken.



Microsoft heeft een dik charmeoffensief en een flinke pricedrop nodig om de achterstand op Sony een beetje in te halen, dus ik verwacht veel nieuwe titels en andere dingen waar wij als consumenten blij van gaan worden.

WELKE UITGEVER GAAT DIT JAAR VOL KNALLEN?



Ik denk dat iedereen wel met een leuk spelletje komt, maar niet dat één enkele uitgever ons gaat volblaffen met vetness.



Ik denk dat Nintendo ons gaat verrassen dit jaar.



Onze eigen Guerrilla zal ervoor zorgen dat Sony een heel mooi nieuw, exclusief meesterwerkje kan uitbrengen met Horizon: Zero Dawn (zie screen).





Ik breek even een lans voor Nintendo. Omdat het moet. De NX MOET Nintendo weer laten aansluiten bij Sony en Microsoft, omdat drie stevige concurrenten beter is voor ons gamers. En Rockstar, omdat ze potverdrie nu eindelijk eens hun nieuwe game gaan presenteren. Of Valve met Half-Li… neee… laat maar.



Nintendo is de enige die met een nieuwe console komt, dus mijn verwachtingen zijn hooggespannen. Sony heeft een paar toppertjes (en de PS VR) op de planning staan, maar door de gigantische achterstand hoop ik dat Microsoft gaat stunten en ons trakteert op wat mooie verrassingen. De third-party uitgevers zijn allemaal te bang om risico's te nemen en te druk met afgeraffelde sequels uitpompen.





Nintendo gaat zeker knallen, niet alleen vanwege Zelda, maar natuurlijk ook met hun nieuwe console! En met onder andere Deus Ex: Mankind Divided en Homefront: The Revolution (zie screen) zet Deep Silver zichzelf eindelijk op de kaart als échte triple-A uitgever.



M'n brein zegt Sony. Wat ze onlangs hebben laten zien op hun Experience-event was absurd goed allemaal. Maar m'n hart zegt Nintendo, puur en alleen omdat de introductie van de NX wellicht van niveau Wii kan zijn.



De tijd dat één uitgever domineerde, ligt wel achter ons, al denk ik dat Ubisoft een mooie comeback kan maken met games als Primal, Ghost Recon: Wildlands, The Division (zie screen) en een nieuwe Assassin's Creed. Maar Sony kan domineren als ze alle beloofde titels ook daadwerkelijk gaan uitbrengen en gaan knallen met VR.





Buiten dat Nintendo voor een stunt kan zorgen en we misschien een meesterlijke VR-game krijgen, is de industrie nog al braafjes en worden er weinig risico's genomen. Ik verwacht dus niet dat de gamewereld hard zal schudden in 2016, al deed Bethesda heel goed z'n best in 2015 door Fallout een paar maanden voor release aan te kondigen. En natuurlijk… PlayStation VR! Nuff said.

PLAYSTATION IN 2016


PlayStation heeft heel veel aangekondigd en heel veel in het vat zitten. Het kon wel eens een BELACHELIJK DOMINANT PlayStation 4 jaar gaan worden.


Met games als Uncharted 4, Horizon: Zero Dawn en misschien zelfs The Last Guardian (zie screen) wordt het een lekker jaar voor de PS4. Buiten dat, PlayStation VR!




Ik denk dat de PS4 het gaming-landschap behoorlijk gaat domineren met z'n sterke combinatie third-party software en slopend goede exclusives (Final Fantasy VII Remake, anyone?).


Ik denk dat Sony het op safe gaat spelen. Ze gaan super lekker en met de 85/15 verdeling met PS4/XB1 in Nederland alleen al verwacht ik niet dat Sony heel veel zal gaan stunten. Hopelijk worden ze niet te arrogant, want Microsoft is hard aan het vechten.


Ik verwacht dat Sony blijft doorbouwen aan hun huidige mantra: 'This 4 the Players'. Dus nog meer darlings, hardcore games en fraaie exclusives.


Ik denk dat Sony eindelijk het first-party gat van 2015 gaat opvullen en 2016 gaat claimen.


Tja, Uncharted 4 gaat vast weer knoeiterhard scoren en ik hoop dat Horizon: Zero Dawn ook een hit wordt. Daarmee kabbelt de PS4 vast weer lekker door op z'n beekje van succes.

NINTENDO IN 2016


De Wii U wordt in 2016 de Zelda machine, met de remake van Twilight Princess en natuurlijk de nieuwe Zelda. Verder zal de glans van het apparaat wat verdwijnen nu iedereen op de NX zit te wachten. 3DS lijkt me ook niet zo hot in 2016, al ga ik me natuurlijk uitstekend vermaken met lekkere Japanse RPG-dingen als Bravely Second (zie screen), Fire Emblem Fates en Final Fantasy Explorers. Bovendien denk ik dat de NX wel eens beter kan worden dan veel mensen denken. Al is dat meer hopen dan denken.




Nintendo komt nog met een paar knallertjes, maar start het traject voor de NX en dat gaan we voelen in het aantal games. Zeker omdat third-party developers zich niet echt meer met de Wii U bezighouden. Ik denk dat Nintendo met de NX de boel wel eens flink op zijn kop kan gaan zetten.


Van de Wii U verwacht ik weinig tot niks. Nintendo gaat voor de NX, de Wii U is klaar en de 3DS is perfect voor de wat jongere gamer.


Zelda zal ongetwijfeld heel dik worden, maar de Wii U heeft zijn potentie niet waargemaakt.

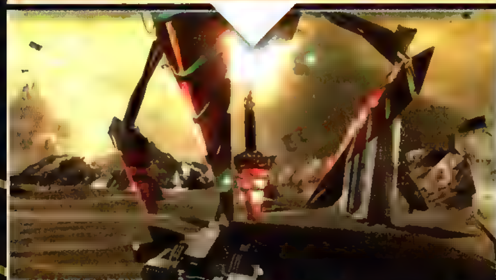

Ik verwacht een keiharde comeback, want als de geschiedenis ons één ding geleerd heeft, is het dat je Nintendo nooit, ik herhaal, nóóit moet afschrijven.


Nintendo heeft altijd een andere visie dan de concurrent en ik ben rete benieuwd wat de Japanners nu weer hebben bedacht. De 3DS zal lekker doorgaan met ownen, maar de Wii U zal steeds meer naar de achtergrond verdwijnen


Ben nog hyped voor enkele titels (zoals het door mij zo geliefde StarFox (zie screen) en uiteraard Zelda) maar het is duidelijk dat Nintendo zich voornamelijk aan het focussen is op de NX (waar ik dan wél erg hyped voor ben). Iets in mij zegt wel dat Nintendo vanuit het niets nog met interessante 3DS-software gaat komen, vooral nu de houdbaarheidsdatum van dat ding verlengd is met de New 3DS en hittitels als Yo-Kai Watch.


Het lijkt erop dat men van de Wii U langzaam afscheid aan het nemen is en zich klaar maakt voor de NX. Een prima strategie lijkt me, want de Wii U is gewoon niet geworden wat het had moeten zijn voor de Japanners. Vlak de 3DS/2DS voorlopig nog niet uit trouwens, die dieselt nog wel een tijdje door.


Ik verwacht veel van de nieuwe Zelda, heel veel. Voor de rest is er weinig waar ik op zit te wachten.



2016 WORDT HET JAAR WAARIN IK...


... een nieuwe, grotere, betere tv ga kopen, zodat ik nog meer kan genieten van het beste medium ter wereld: videogames. Want oh, oh, oh, wat wordt 2016 een achterlijk goed jaar, jongens!


... een betere game PC koop. It's been too long...


... het hele jaar niet tegen een backlog aanhik. De stress die dat met zich meebrengt, bah.


... traantjes wegpink door het einde van Uncharted en de emotie in The Last Guardian, maar vooral keihard ga op hopelijk alle vette VR-content.


... mijn vertrouwen in Nintendo weer zal hervinden.


...een PC gamer wordt. In ieder geval de eerste drie maanden.


... tegen beter weten in blijf ik hopen op een teken van leven van Half-Life 3.

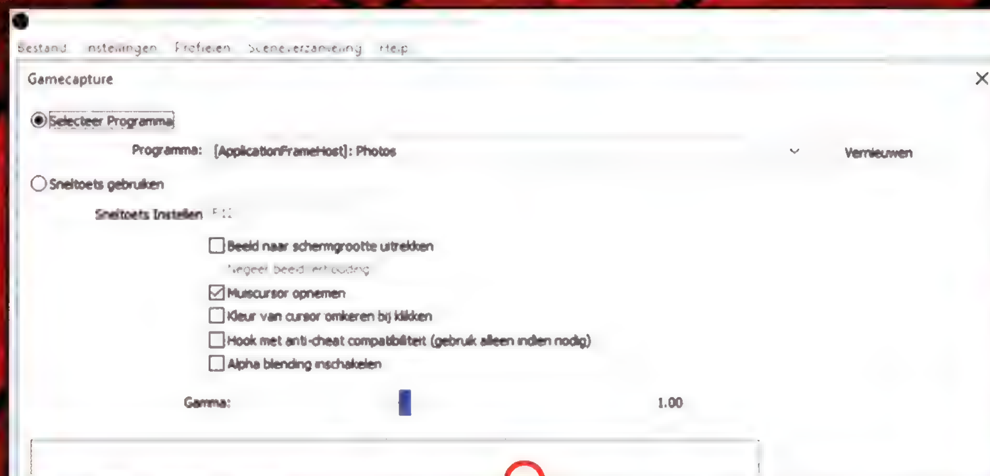

... meer dan ooit op de PC ga spelen.


... de nieuwe Zelda ga spelen... als ie op de NX uitkomt.

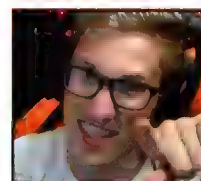
ZELF AAN DE SLAG

VAN NOOB NAAR YOUTUBE

Heb je na die vele uren aan Let's Plays kijken de smaak te pakken en wil je zelf aan de slag? Dat kan, want het is tegenwoordig kinderlijk eenvoudig om een filmpje op te nemen. Nino legt het je uit.



DE TIPS VAN... YARASKY



Als beginnende YouTuber moet je er ten eerste zeker van zijn dat je er echt tijd in wil steken. Zonder tijd ga je niets bereiken op YouTube, want één video kost vaak al vele uren.
Daarnaast heb je natuurlijk de juiste apparatuur nodig, zoals een microfoon, opneemdevice en de software die daarbij hoort.
Heb jij dit allemaal? Dan kan je beginnen met het maken van je eigen video's, waarbij je goed moet letten op je 'eigen' stijl, duidelijk praten, goede kwaliteit en het aller belangrijkste... jezelf zijn!
youtube.com/YaraskyGaming

Hoe je als gamer nou precies doorbreekt op YouTube weet niemand, dat lijkt vooral een samenloop van omstandigheden zoals geluk, charisma, hard werken en de juiste games. Daar kunnen wij je natuurlijk niet bij helpen, maar we kunnen je wel wat tips geven over hoe je het technische aspect regelt. Met de software en services van tegenwoordig is het helemaal niet zo moeilijk meer om jezelf te filmen terwijl je een game speelt, en zelfs zonder budget kom je al een heel eind. Het enige dat je nodig hebt, is een redelijke PC en een webcam.

Hoe maak ik een Let's Play?

Allereerst moet je zorgen dat je microfoon en webcam goed functioneren. Het installatieproces hiervoor verschilt per webcam/mic, dus lees vooral de meegeleverde instructies door en check in een programma als Skype of je computer daadwerkelijk beeld en geluid doorgestuurd krijgt.
Zodra dat allemaal werkt, kun je rustig het eerste essentiële stuk software gaan installeren: *OBS*.
OBS is gratis software waarmee je eenvoudig je gameplay plus facecam kan opnemen. Er zijn betaalde alternatieven, maar OBS is voor de meeste gebruikers absoluut goed genoeg. Je kan ontiegelijk veel dingen instellen in OBS en er zijn allerhande nuttige plugins voor te downloaden om je stream extra fancy te maken.

Instellingen

Nadat je OBS hebt geïnstalleerd, zal je 'm eenmalig moeten instellen voor de beste opnamekwaliteit.

DE TIPS VAN... ARJANDOTORG



Let goed op je stemgebruik. Zodra je je opname start, verandert er voor jou persoonlijk niets: jij zit nog steeds achter je computer. Stel je nu eens voor dat je staat te presenteren voor een stampvolle zaal. Hoe voorkom je nu dat je publiek in slaap valt of afgeleid raakt? Probeer te letten op de volgende drie belangrijke zaken: tempo, volume en intonatie. Praat niet te snel, maar ook niet te langzaam. Voorkom dat je stemvolume wegzakt naar gemompel. En door te spelen met toonhoogte kun je je belangrijke momenten extra spannend of interessant maken.
youtube.com/ArjanDotOrg









Start het programma op en ga naar 'instellingen -> Instellingen', bovenin de menubalk. Het eerste tabblad kan je negeren. We gaan gelijk naar ***'Encoding'***. Dit scherm kan overweldigend lijken maar als je de volgende instellingen gebruikt, zit je goed:

1. Schakel 'CBR Gebruiken' in
2. Vink 'CBR padding inschakelen' aan
3. Zet je Maximum Bitrate (kb/s) op 3300
4. Zet je Audio Encoding - Codec op 'AAC' en de Bitrate op '320'.

In het volgende tabblad ('Broadcastinstellingen') kan je ervoor kiezen om een livestream te maken, of om je video alleen lokaal op te slaan (om 'm vervolgens te uploaden naar YouTube).

Het instellen van een livestream is niet zo moeilijk, als je 'Modus' op 'Live Stream' zet en vervolgens 'Twitch' kiest bij 'Streaming Service' ben je al een eind. De software zal je onderaan wat lagere kwaliteitsinstellingen voorstellen om ervoor te zorgen dat je aan de eisen van Twitch voldoet. Ook zal je je Streamkey moeten opgeven; deze kan je (als je ingelogd bent) vinden in je Dashboard op Twitch.TV.

Als je alleen naar YouTube wil uploaden, kan je de 'Modus' bovenaan op 'Alleen bestandsuitvoer' laten staan. Onthou de locatie van je 'Bestandspad', hier komt je opname uiteindelijk te staan.

Het enige wat je dan nog moet instellen, is de resolutie en de framerate. Deze vind je in het ***'Video'-tabblad***. Waarschijnlijk wil je in 1080p60 opnemen, dus daarvoor vul je '1920 x 1080' in bij 'Basisresolutie' en zet je onderin je FPS op 60.

Nu we alle kwaliteitsinstellingen hebben ingevuld, kunnen we onze eerste 'scène' gaan bouwen. Scènes in OBS zijn de manier waarop je de layout van je video indeelt. Je kan meerdere scènes bouwen om daar vervolgens tussen te switchen, maar voor een eerste simpele Let's Play is één scène voldoende. Aan een scène kun je meerdere bronnen toevoegen. Je webcam is een bron, je game is een bron, je overlay is een bron, enzovoorts.

Scènes

Onderin beeld onder 'Scènes:' klik je met je rechtermuisknop en vervolgens druk je op 'Scène toevoegen'. Je kan je scène een naam geven, maar dat is niet belangrijk. Vervolgens kan je met je rechtermuisknop onder 'Bronnen:' je bronnen toevoegen. Voeg eerst je game toe door 'm op te starten en dan in OBS op 'Toevoegen - Gamecapture' te klikken. Als je game het hele scherm in beslag neemt, druk je op alt+tab om terug naar OBS te gaan.

Bij 'Gamecapture' selecteer je bovenin je game, in de lijst naast 'Programma:'. Als je game er niet tussenstaat, druk je op 'vernieuwen'. Druk vervolgens op OK en voeg je webcam toe door een 'Videocapture-apparaat' aan de lijst met bronnen toe te voegen. In het volgende scherm selecteer je bovenaan bij 'Apparaat:' je webcam. Als je de ingebouwde microfoon van je webcam wil gebruiken, kan je die rechtsonder bij 'Audioapparaat:' selecteren. Druk vervolgens op OK om je webcam aan je scène toe te voegen.

Druk nu onderaan op ***'Stream previewen'***, dan zie je meteen hoe je scène eruit ziet. Waarschijnlijk staat het nog niet helemaal goed, maar dat is makkelijk aan te passen door op 'Scène bewerken' te drukken. Nu kan je de afmetingen en de positie van je webcambeeld aanpassen.

Als je geen webcam ziet, komt het misschien doordat hij onder je game verstopt zit, dit fix je door de volgorde aan te passen in je lijst met bronnen. Rechtermuisknop op je bron ('Videocapture-apparaat') - Volgorde - Naar Boven Schuiven.

Opname

Als je alle instructies tot nu toe hebt gevolgd, ben je klaar om je eerste video op te nemen. Hiervoor hoef je alleen op ***'Opname Starten'*** te drukken. Als je klaar bent, stop je de opname weer met dezelfde knop en dan verschijnt je video in de map die je aan het begin hebt gekozen.

Deze video kan je nu naar YouTube uploaden door in te loggen en rechtsboven op 'Uploaden' te drukken. Even wachten en klaar is Kees. Gefeliciteerd, je bent nu een YouTuber. ✖



DE TIPS VAN... VERAS FAWAZ



Vroeger moest je studeren om rijk te worden, tegenwoordig maak je een Google account aan en vang je binnen no time je eerste 'YouTube Moneys'. Belangrijk is dat je al je principes de deur uitgooit en jezelf gaat uitvergroten naar iemand die 24/7 enthousiast is. Hou dit een jaar vol en zo creëer je een 'following'. Ontwerp vervolgens je merchandise in MS Paint en verkoop het aan deze following. Je hebt nu geld, een following en daarvan kan je leven. Alleen nu nog tijd vinden óm te leven...

youtube.com/fijnevrienden



GEVARIEERD TRIOOTJE
DOWNLOADABLES VOOR DE PS4



Florian kreeg een uitnodiging om op het hoofdkantoor van Sony Nederland alvast wat komende downloadable games voor de PS4 te spelen. Dat was bepaald geen straf met Shadow of the Beast, Alienation en What Remains of Edith Finch op het menu.

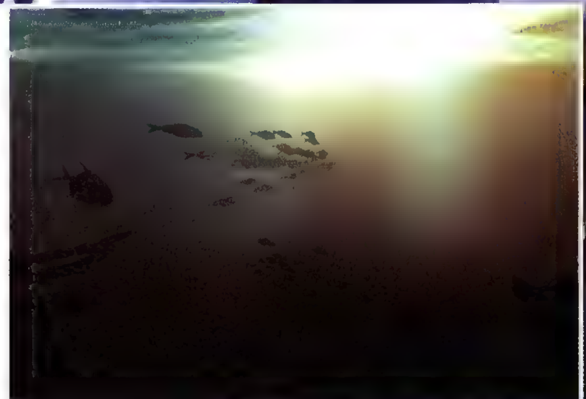


SHADOW OF THE BEAST

In 1989 werd Shadow of the Beast voor het eerst uitgebracht voor de Amiga en het was een vette hit. Hierna werd de game nog gepoort naar een shitload andere consoles, waaronder de Commodore 64 en de Mega Drive, en in maart mag ook de PlayStation 4 aan dat lijstje worden toegevoegd, want dan komt de remake uit! Shadow of the Beast is nog steeds een side scroller, maar de rest is volledig op de schop gegaan voor deze remake. De game ziet er cool uit met vette artwork-style graphics en het is heerlijk over de top gewelddadig. Met je klauwen haal je Wolverine-achtige moves uit en trek je zonder problemen de kop van de romp van je tegenstanders, en dat komt heerlijk juicy in beeld.
Ik heb pas twee levels mogen spelen, maar mijn interesse is zeker gewekt. Het onderscheidt zich van andere side scrollers door de stijl en de brute moves. Mijn enige angst is dat de gameplay straks iets te veel neerkomt op dom knoppen rammen.

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

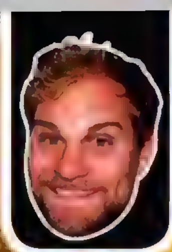
Dit is weer zo'n typische 'Flow/Flower/Journey/Unfinished Swan' game! What Remains of Edith Finch gaat over een meisje dat terug gaat naar het huis waar ze opgroeide. In het huis krijgt ze flashbacks van verschillende familieleden over hoe ze dood zijn gegaan en dat herleef je in first-person view.
Zo is er bijvoorbeeld een jong meisje de hongerdood gestorven, en in haar droom stelde ze zich voor hoe ze als beest andere dieren op kon eten. Je vliegt vervolgens als adelaar door de lucht en probeert konijnen te vangen, maar zodra dat is gelukt, vertelt het meisje dat ze nog steeds honger heeft en dan verander je in een haai, op zoek naar zeehondjes. Het eindigt er uiteindelijk mee dat je als een soort gigantische octopus, je tentakel door een schip moet verplaatsen en alle mensen moet verslinden.
Het is super weird en vage shit allemaal, maar ik ben rete nieuwsgierig geworden naar de verhalen van de andere familieleden. Zeker omdat elk verhaal ook totaal andere gameplay zal bieden, dus je bent elke keer wat anders aan het doen.
What Remains of Edith Finch komt al begin dit jaar uit.





ALIENATION

Ontwikkelaar Housemarque is zo ongeveer de koning wat betreft PSN games en na de Stardust games, Dead Nation en Resogun komen ze met Alienation, dat in het derde kwartaal van dit jaar te downloaden moet zijn.
Net als Dead Nation is Alienation een top down twin-stick shooter, maar in Alienation staat de camera een stuk dichter op je character, waardoor details beter zichtbaar worden. Net als Stardust en Resogun ziet Alienation er bijzonder goed uit voor een 'simpele' PSN game.
In Alienation heb je de keuze uit verschillende player classes met elk een specialiteit en dat betekent dat je zal moeten samenwerken met andere spelers. Alienation kán wel alleen gespeeld worden, maar offline of online co-op wordt zeker aangeraden.
Verder is de gameplay heel herkenbaar voor een twin-stick shooter, en juist daar baal ik een klein beetje van. Housemarque staat erom bekend meestal zijn eigen draai te geven aan bekende gameplay elementen, maar bij Alienation zie ik dat nog niet echt. Super Stardust was fantastisch en Resogun zelfs nog beter, maar Alienation is geen schokkende vooruitgang ten opzichte van Dead Nation. Het speelt weer als een tiet, maar ik ben er nog niet zo zeker van dat dit een must have gaat worden. ✖



In de tijd dat een puberende Tjeerd stiekem nog hoopte ooit geheim agent te worden, kwam de mod Counter-Strike voor Half-Life uit. Hij is toen zo no-life op die game gegaan dat er van welke carrière dan ook in zijn leven nooit meer iets is terechtgekomen.

TJEERD Z'N GAME-MONUMENT

COUNTER-

Half-Life is nog steeds een van mijn favoriete games. In 1999 was ik een extreem snel afgeleide puber, maar werd zo hard in de veelzijdige en immense avonturen van Gordon Freeman gezogen, dat ik me er weken mee heb vermaakt.
Eenmaal uitgespeeld, had ik het nog dagenlang met mijn vriend Eric over de Nihilanth en de avonturen die we hadden meegemaakt. Wat ik toen nog niet wist, was dat het beste dat Half-Life me ooit zou brengen, nog moest komen: de mod Counter-Strike!


Counter-Strike

De Modgod

Het bleek namelijk al snel dat Half-Life een gift van de Modgod was en overal op het internet kwam je modificaties en interpretaties van de game tegen. De Modgod was sowieso goed bezig, want wie anders dan hij had ervoor gezorgd dat er net kabelinternet was aangelegd in huize Lindeboom, en ik had het mijn missie gemaakt om te zoeken naar de perfecte Half-Life mod.
Zo was er Action Half-Life, waarbij alles draaide om shootouts en waarin je alle kanten op kon duiken terwijl je gewoon kon blijven schieten (twee jaar later geperfectioneerd in Max Payne), introduceerde The Opera de wapperjas (ook Max Payne dus) en leidde Day of Defeat je de Tweede Wereldoorlog in.

Geheim agent

Om beter te begrijpen welke impact Counter-Strike had op mij als 15-jarige, moet je weten dat ik al tijd al ontzettend gefascineerd was door geheime agenten, commando's en sluipen. Samen met mijn vader keek ik alle James Bond films, betoverd door 007 en zijn talent om vijandelijke basissen te infiltreren met zijn Walther PPK!
Wat 007 kon, vond je destijds echter in nog maar weinig games, dus je begrijpt dat GoldenEye 64 uit 1997 mijn droomgame was en ik Rainbow Six kapot heb gespeeld toen die in 1998 werd uitgebracht, terwijl op het gebied van multiplayer Quake en Unreal Tournament de boventoon voerden.


Counter-Strike

> **"De game hield me dag en nacht bezig, totdat mijn ouders de PC naar hun slaapkamer verplaatsten, zodat ik wel moést stoppen als ze gingen slapen."**

Gooseman & Cliffe

Maar... ik was op slag betoverd toen ik voor het eerst bèta 2 van Counter-Strike speelde. Dat had natuurlijk alles te maken met het feit dat ik in de huid van een Navy Seal kroop, dat ik terechtkwam in de map Facility (een remake uit GoldenEye 64), dat ik een handgun met een demper had en een gevoel beleefde dat er achter elke hoek of kist een tegenstander kon schuilen. Ik channelde mijn innerlijke Bond en sloop van cover naar cover, precies zoals mijn grote voorbeeld dat ook zou doen.
Al snel raakte ik geen andere mod meer aan; ik was volledig hooked aan Counter-Strike, gemaakt door Minh 'Gooseman' Le. Gooseman had het slim aangepakt, want hij liet de maps gewoon maken door de community, die onder leiding van Jess Cliffe fanatiek op CS dook. Al snel werden de twee partners en werkten ze samen door aan Counter-Strike, waarvan de ontwikkeling mede dankzij de actieve community zeer rap verliep. Gooseman en Cliffe kregen de maps massaal binnen, selecteerden de beste en namen die vervolgens op in hun mapcycle.
Ik groeide mee met de game en werd gescout door mijn eerste clan: [D.I.E].
De game hield me dag en nacht bezig, tot het moment dat mijn ouders besloten om de PC op hun slaapkamer te zetten, zodat ik wel moést stoppen als ze gingen slapen.


Global Offensive

eSPORTS

Hoewel Counter-Strike al jarenlang populair is als eSport, is de game altijd een beetje onder de radar gebleven. In 2015 is de boel echter ontploft en werd er met bijna zes miljoen dollar veel meer prijzengeld uitgekeerd dan ooit. Ter vergelijking: in 2014 was dat nog 1,9 miljoen en in 2013 ongeveer 1 miljoen.


on Zero


Source


Nexon Zombies


1.6

STRIKE


Global Offensive

In de winkel

In 2000, na negentien bèta-updates, vond Valve dat CS onderhand wel een eigen release verdiende, en werd er een retail versie in de winkel gelegd.

Daarmee hielden de updates overigens niet op, want tot op de dag van vandaag wordt Counter-Strike 1.6 nog steeds gespeeld. Het is wel de update waarna Valve zo'n beetje is opgehouden met het ondersteunen van de oorspronkelijke Counter-Strike, want inmiddels was Half-Life 2 uitgebracht met de Source Engine en het team van Gooseman werkte hard aan Counter-Strike: Source.

Toen Source uitkwam, raakte de community enorm verdeeld vanwege de veranderingen die de game onvergelijkbaar maakte met het origineel. Ik was zelf ook een van de criticasters; ik vond de Source versie vooral niet lekker schieten, en ook al had de game praktisch dezelfde maps, het voelde aan als een slechte port.

Gelukkig werd 1.6 onder de radar nog ondersteund en konden we gewoon verder met onze oude liefde, die nog zo'n tien jaar veel werd gespeeld en aanwezig bleef op Steam, terwijl Valve zich beraadde op de vervolgstap.

eSports

Die vervolgstap kwam in 2012 toen het langverwachte Global Offensive uitkwam, dat ik beloonde met een 82 in de PU. Het was de remake die alle fans kon bekoren, van de 1.6 veteranen tot de CS:S rukkers, en inmiddels staat de game al jaren in de top 3 van meest gespeelde games op Steam. En dan heb ik het nog niet eens gehad over eSports, waar Counter-Strike na jarenlang sluimeren eindelijk de hit is die het in potentie al jaren was. Allemaal dankzij de slimme trucjes van Valve,

> **"Dankzij de slimme trucjes van Valve kan de game, die al zestien jaar praktisch hetzelfde is, nog zeker tien jaar relevant blijven."**

die het spel laag geprijsd houdt en met kleine ingame microtransacties de boel financiert. Op deze manier kan de game die al zestien jaar praktisch hetzelfde is, nog zeker tien jaar relevant blijven. En dan mag je toch wel van een Game-Monument spreken, lijkt mij. ✖



DE MEEST MEMORABELE MAPS

cs_italy

Italy werd geïntroduceerd in bèta 6.5 en was meteen een hit vanwege het detail van de map; een prachtig pittoresk Italiaans dorpje, waar terroristen onschuldige wetenschappers gijzelen. De map zit vol met leuke gimmicks; zo is er bijvoorbeeld een markt met kippen die je kapot kunt schieten en schalt er uit een jukebox in het huis van de terroristen een opera.

de_dust

Dust is, sinds hij in bèta 4.0 werd geïntroduceerd, jarenlang de bekendste map geweest in de Counter-Strike reeks. De setting is het Midden-Oosten, waar de terroristen chemische wapens willen opblazen. De hele map is zanderig geel, waardoor tegenstanders makkelijk te onderscheiden zijn en de map een grote favoriet werd op public servers. Opvolger Dust2 kwam in versie 1.1 en heeft de populariteit van zijn voorganger inmiddels overschreden.

cs_militia

In Militia, voor het eerst speelbaar in bèta 3.0, dien je als counter-terrorist gijzelaars te bevrijden uit een groot huis waarin terroristen zich verschansen. De voorkant van het huis was een fijne plek voor snipers, het riool voor de close quarters. Deze map werd populair vanwege de vele mogelijkheden om te snipen en is met recht een klassieker te noemen. Er zit een enorm geupdate versie in CS:GO.

de_vegas

Stel je voor, je mag op vakantie naar het luxueuze h4x0r complex, klinkt tof toch? Tja, dat kan alleen maar in een game natuurlijk. In dit geval in de map Vegas, die geïntroduceerd werd in bèta 7.0. De terroristen zijn van plan om de kluis op te blazen in het casino van een hotel. Probeer je in dat gekkenhuis van lampjes en geluidjes maar eens te concentreren op je vijand.


Italy

ÉÉNMAAL... ANDERMAAL... VERKOCHT!

PUtheby's

WELKOM BY PUTHEBY'S, HET GERENOMMEERDE VEILINGHUIS VOOR DE GAMENDE FIJNPROEVER. WE HEBBEN VANDAAG EEN REEKS ZEER BIJZONDERE GAME-GERELATEERDE OBJECTEN VOOR U WETEN TE VERZAMELEN. NEEM SNEL PLAATS, EN HOUD UW BIEDINGSBORDJE IN DE AANSLAG.

UNIEKE GAMESHIT ONDER DE HAMER

Veiling 1

De Elemental Gearbolt Assassin's Case

We beginnen vandaag met een even prachtig als zeldzaam voorwerp voor fans van de wat obscuurdere games.
Het uit 1997 stammende Elemental Gearbolt was een indrukwekkende scifi lightgun game voor de eerste PlayStation. Lightgun games zijn vandaag de dag nog steeds populair in Japan dankzij de aanwezigheid van arcades, maar in Amerika en Europa kom je ze nauwelijks nog tegen. De westerse affiniteit voor het lightgun genre begon al halverwege de jaren negentig af te nemen, wat onder andere de reden is dat Elemental Gearbolt nooit in Europa is uitgebracht.
Desondanks werd de game een bescheiden hit, waardoor het spel een jaar later toch gelokaliseerd werd voor het Amerikaanse publiek. Voor promotionele doeleinden werd op de E3 van 1998 een toernooi van de game georganiseerd, en speciaal voor dit toernooi werden veertig speciale 'assassin's cases' gemaakt.
Deze koffertjes bevatten de Amerikaanse versie van Elemental Gearbolt, een memory card én een exclusieve, gouden GunCon-lightgun! Gemiddeld worden de koffertjes nu voor een kleine 2000 dollar verkocht; een relatief laag bedrag gezien het feit dat er wereldwijd maar veertig exemplaren van bestaan.
Wie bijt op onze veiling het spits af met een bod van 1500 euro?



Veiling 2

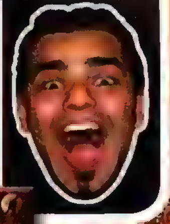
De gesealde Collector's Edition van World of Warcraft (1e druk - 2004)

Toen World of Warcraft in 2004 gelanceerd werd, was het niet zozeer de vraag óf de game de meest succesvolle MMORPG aller tijden zou worden, maar voor hoelang. Elf jaar later, in het jaar des Heren 2015, is de game nog altijd de meest gespeelde titel in het genre, met meer dan vijf miljoen actieve gebruikers die nog geregeld in de kleurrijke, fantasievolle landschappen van Azeroth vertoeven.
De uitgebreide collector's edition van de game neemt daarom alleen maar in waarde toe, aangezien meer dan honderd miljoen unieke spelers World of Warcraft gespeeld hebben, een aantal dat nog elke dag groeit.
Blizzard heeft van deze bijzondere verzamelaarseditie slechts een beperkte hoeveelheid exemplaren uitgebracht (men schat wereldwijd een paar duizend), die vervolgens ook nog eens qua regiocodering en taalinstellingen van elkaar kunnen verschillen. Een gemiddelde, gebruikte collector's edition wisselt daarom ook niet voor minder dan 500 euro van eigenaar. De prijs van een ongeopend, geseald exemplaar - zoals hier nu wordt aangeboden - ligt echter tussen de 2500 en 5000 euro. Een Amerikaans exemplaar werd onlangs op eBay verkocht voor meer dan 4000 dollar.
Deze collector's edition bevat:

- de eerste editie van de game, zowel op cd-rom als op dvd
- een achter-de-schermen dvd
- The Art of World of Warcraft; een 280 pagina's tellend koffietafelboek
- een kaart van Azeroth, gedrukt op katoen
- een exclusief in-game huisdier
- een uitgebreidere versie van de handleiding
- een code voor een tiendaagse trial van de game
- een pamflet van de Blizzard Store

Het bieden begint bij 2500 euro!





Veiling 3

De Limited Edition Adventure Set van The Legend of Zelda: Majora's Mask

Nintendo games zijn vaak waardevast, maar het pakket dat wij hier aanbieden zal alleen nog maar in waarde stijgen!
Majora's Mask staat bekend als het meest duistere en meest gestoorde stukje Zelda nalatenschap, en het is dan ook niet zo vreemd dat deze game onderdeel is van misschien wel de meest begeerde gelimiteerde editie in de geschiedenis van Nintendo. We hebben het over de heilige graal van Nintendo 64 verzamelstukken: de Adventure Set van The Legend of Zelda: Majora's Mask uit 2000!
Van deze Adventure Set zijn slechts duizend exemplaren gemaakt en elk exemplaar wordt geleverd met een genummerd certificaat van authenticiteit. Naast het certificaat bevat de set:

- de Europese versie van The Legend of Zelda: Majora's Mask
- een soundtrack cd genaamd Music of the Ancients
- een speciaal horloge in het thema van Clocktown
- het Majora's Magic Robe T-shirt
- de Eternal Power Badge pin
- de Badge of Braveness pin
- de Mysterious Wallpaper poster
- de Mark of the Chosen sticker

Gemiddeld worden deze Adventure Sets verkocht voor bedragen tussen de 3100 en 4500 euro. Wij openen de bieding op 3000 euro.



Veiling 4

De Final Fantasy VII 'Aeris' Theme' Orpheus muziekdoos

Final Fantasy VII is een titel die meteen ontzag oproept, gevolgd door een golf van nostalgische emoties. Het zevende deel in de populaire Japanse RPG-serie maakte in één klap een begrip van Sony's PlayStation en wordt nog steeds gezien als een van de beste games ooit gemaakt.
De Japanse fabrikant Nidec Sankyo staat o.a. bekend om z'n serie kwalitatief hoogstaande Orpheus muziekdozen. De koperen cilinders bevatten meer noten dan die van normale muziekdozen (vijftig in plaats van gemiddeld achttien) en de dozen zelf zijn gemaakt van de hoogste kwaliteit robijnhout. Hun Orpheus-lijn was daarom perfect voor de vereeuwiging van 'Aeris' Theme'; het themanummer uit Final Fantasy VII dat voor altijd onlosmakelijk verbonden zal zijn met de dood van een van gamings meest onschuldige personages.
Deze iconische ballad, gecomponeerd door Nobuo Uematsu, komt door de precisie en puurheid van de metalen klanken beter tot z'n recht dan ooit tevoren, en de prachtige afwerking van de doos (inclusief goudkleurig plakkaat met daarop de titel van het nummer) zal ook een tijdloze visuéle toevoeging vormen aan elke verzameling.
Nidec Sankyo heeft slechts honderd exemplaren geproduceerd die elk voor zo'n 600 dollar verkocht werden, maar tegenwoordig levert zo'n muziekdoos duizenden dollars op.
Op veilingsites worden de muziekdozen voor minimaal 3000 dollar verkocht, maar prijzen van zelfs 10.000 dollar worden her en der ook betaald.
Wie biedt om te beginnen 3500 euro?

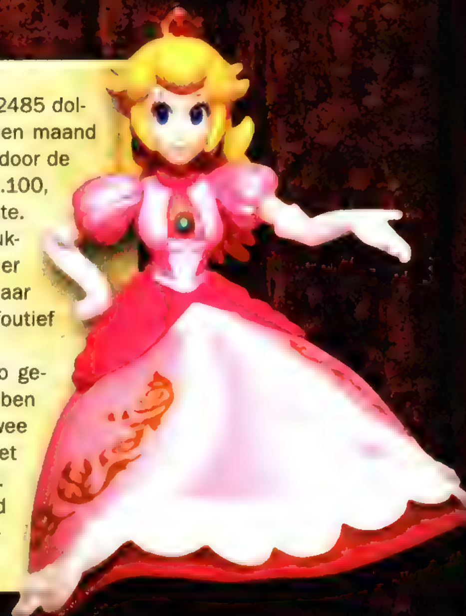


Veiling 5

Amiibo misdrukken: Samus en Peach



Na het succes van de figurines van Skylanders en Disney Infinity kon Nintendo uiteraard niet achterblijven met het produceren van speelgoedfiguren met in-game NFC-capaciteiten. De komst van de amiibo kwam voor veel Nintendo liefhebbers als geroepen, gezien al die iconische personages van Big N. Sinds de lancering van de figuren vorig jaar, zijn er wereldwijd meer dan zestien miljoen amiibo verkocht en dat aantal stijgt met de seconde.
De populariteit van amiibo heeft voor een enorme verzameldrang gezorgd, waardoor er ook honger is ontstaan naar bijzondere misdrukken. Deze trend begon in november 2014, toen Adam Truesdale een misdruk kocht van de Samus amiibo. Dit figuurtje werd door een fabrieksfout niet met één maar met twéé armkanonnen uitgerust. Truesdale wist de misdruk door te verkopen voor 2500 dollar, met 2485 dollar winst dus. Dit bedrag werd echter een maand later compleet compleet overschaduwd door de verkoop van een Peach amiibo voor $ 25.100, alleen omdat deze Peach haar benen miste.
Sindsdien is de handel in amiibo misdrukken explosief gegroeid. Dagelijks worden er vele amiibo verkocht die verkeerd in elkaar gezet zijn, onderdelen missen of een foutief verflaagje hebben gekregen.
Aan u de kans om een stukje Nintendo geschiedenis te bemachtigen, want wij hebben vandaag de amiibo van Samus met de twee armkanonnen én Princess Peach met het missende onderlichaam onder de hamer.
We zijn op zoek naar een openingsbod van 20.000 euro voor deze twee unieke exemplaren. ✖





TOP 5 De beste Fallout 4 mods

De officiële tools zijn nog niet eens uit, maar Fallout 4 wordt al overspoeld met mods, zoals een goede Bethesda game betaamt. Om je een beetje wegwijs te maken, heeft Nino zich de afgelopen maand opgesloten in zijn vault en presenteert hij met trots zijn top vijf beste Fallout 4 mods.

Doordat er nog geen officiële ondersteuning voor is, zul je voor de meeste Fallout 4 mods door wat hoepels moeten springen om ze te installeren. Gelukkig biedt website Nexus Mods soelaas. Deze pientere gasten hebben namelijk hun eigen Mod Manager ontwikkeld die het aanzienlijk eenvoudiger maakt om die shit te installeren.

Om de gratis Nexus Mod Manager te scoren, zul je even een account op NexusMods.com moeten aanmaken alvorens je de Manager installeert. Als je dat eenmaal hebt gedaan, kun je op de pagina van elke mod met één druk op de knop installeren. Sommige mods hebben nog wat nazorg nodig, dit staat altijd aan de rechterkant in de Mod Manager aangegeven. Nog vragen? Nee? Mooi.

1 BUZZ LIGHTYEAR PALADIN DANSE

Het is al deprimerend genoeg in de Wasteland, dus wat kleur in het leven van een lone wanderer is altijd welkom.

Het mooie van deze mod is dat het op elk niveau werkt. De vorm en afmeting van Paladin Danse z'n power armor passen precies bij die van Buzz Lightyear en zelfs zijn persoonlijkheid heeft wel wat weg van de Toy Story held.



Je zal wel eerst de armor moeten vinden en aan Danse moeten geven voordat hij eruit ziet zoals je wil, maar met een beetje geduld en doorzettingsvermogen is dat zo gepiept.

2 FULL DIALOGUE INTERFACE

Vroeger kreeg je in Bethesda games altijd precies te zien wat je personage ging zeggen voordat je een dialoogoptie koos, maar dat systeem is in Fallout 4 versimpeld, tot ongenoegen van sommige fans. Je krijgt nu namelijk slechts één steekwoord van je keuze te zien, wat het soms lastig maakt om in te schatten wat de uitkomst wordt.

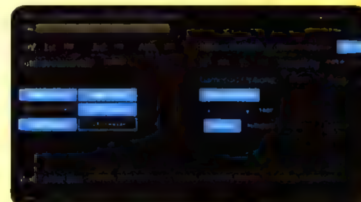


PC gamers hoeven niet meer te leven met deze vreselijke beperking dankzij de handige mod van modmakers Cirosan en shadwar. Ook hiervoor geldt helaas weer dat je nog wat stappen moet ondernemen na het downloaden - je zal een tweetal .ini bestanden moeten aanpassen -, maar het is wat mij betreft absoluut de moeite waard.

3 FALLOUT 4 TWEAKER BY BILAGO

De standaard launcher van Fallout 4 biedt een redelijk aantal basisopties om de instellingen van de game te tweaken, maar zoals elke andere PC game ooit, zijn er nog veel meer verborgen instellingen te vinden die Bethesda niet aan de gemiddelde gebruiker voorschotelt.

Gelukkig is modmaker Bilago zo aardig geweest om een custom launcher te bouwen waarin zo'n beetje elk aspect van de game nauwkeurig is in te stellen. Zaken als Field of View, Draw Distance, Bokeh und so weiter. Je kan er zelfs voor kiezen om alle NPC's killable te maken.



4 TRUE STORMS WASTELAND EDITION

De maker van de legendarische True Storms mod van Skyrim is terug met een dikke aanpassing voor Fallout 4 die de game in één klap een stuk sfeervoller maakt. De mod zorgt er namelijk voor dat de weerseffecten heftiger en mooier worden, dus geen witte pixelregens meer maar epische regenstormen met onweer bliksem en de hele rambam.

De mod zorgt er verder voor dat de weersomstandigheden diverser zijn (de game is zonder de mod vaak zonnig), de overgangen zijn wat subtieler en de regenbuien duren langer.



Een aanrader voor iedereen die gaat voor sfeer in Fallout 4, en nog net wat meer in het spel wil worden gezogen.

5 THEXZI'S TAYLOR SWIFT PIP-BOY BACKGROUND IMAGE MOD V1.0 BY THEXZI

Zie screenshot. Beste mod OOIT. Haters gonna hate, hate, hate. ✖



MOOIE TOEKOMST VAN FALLOUT MODS

Begin dit jaar komen eindelijk de officiële Fallout 4 mod tools van Bethesda uit. Met deze tools krijgen modders aanzienlijk meer mogelijkheden om de game naar hartenlust aan te passen. Modmakers moeten nu nog door lange afgeschermde bronbestanden neuzen om de game aan te passen, met de officiële tools krijgen ze straks een mooi overzichtelijk programma dat veel meer mogelijkheden biedt. Als de officiële tools uit zijn kunnen modders ook aan de slag voor de consoles; Fallout 4 wordt namelijk de eerste console game met mod-ondersteuning.

msi

MAXIMIZE YOUR GAME EXPERIENCE WITH THE RIGHT HARDWARE

GAMING G SERIES

BEST GAMING FEATURES

AUDIO BOOST 3
GAMING LAN

BEST PERFORMANCE

GAME BOOST
DDR4 BOOST

BEST DESIGN

GAMING CERTIFIED
CLICK BIOS 5



BEST THERMAL DESIGN

TWIN FROZR V
TORX FAN

BEST GAMING SOFTWARE

GAMING APP
GAME BUNDLES

BEST FPS PERFORMANCE

FPS BOOST
AFTER BURNER

CHOOSE YOUR DESTINY

TO ENJOY THESE GAMES IN FULL GLORY WITH THE BEST PERFORMANCE...

GAMERS RECOMMEND:







Z170A GAMING M7 + GTX 970 GAMING 4G







Z170A GAMING PRO + GTX 960 GAMING 4G







Z170A TOMAHAWK + GTX 950 GAMING 2G

O.A. VERKRIJGBAAR BIJ:

4LAUNCH ALTERNATE Azerty CD-ROM-LAND INFORMATIQUE KOMPLETT MyCom TONES.BE

/MSI.Europe

GAMING.MSI.COM

GAME OF THRONES

EPISODE 1 T/M 6

Wouter heeft zich wel eens een goedgelovige en goedhartige Stark gevoeld; vlak na het faillissement van PU's vorige uitgever bijvoorbeeld. Maar Telltale's Game of Thrones heeft een nieuwe naam gegeven aan mensen die zich voortdurend laten fucken door mensen die meer berekenend en evil zijn dan zij: een Forrester.

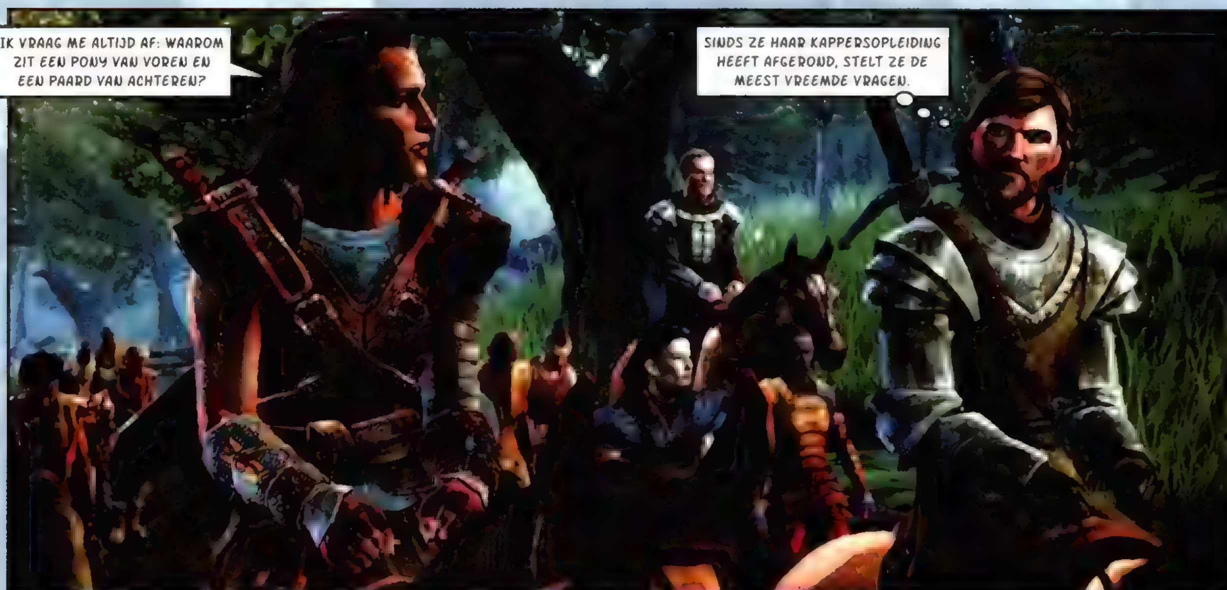
Voor mij bevredigt Game of Thrones een zeer specifieke behoefte. Het heeft geen zin om zomaar een serie te kijken in een poging deze honger te stillen, ook al is het eentje die net zo goed gemaakt is, zoals Fargo of Breaking Bad. Zelfs al is het een serie die net zo duister en genadeloos is als GoT, zoals The Walking Dead of True Detective. Kan iets dat ongeveer even middeleeuws is Game of Thrones dan vervangen? Nope, want ook Vikings en The Bastard Excecutioner weten het gat niet te vullen. Iets met evenveel fantasie dan? Eh, dat bestaat bijna niet, maar Dr. Who wellicht? Die voldoet echt aan zo'n beetje de tegenóvergestelde behoefte! Ook The Shannara Chronicles gaat het klusje vast niet klaren. Nee, de jaren tussen twee seizoenen Game of Thrones laten je achter met een soort 'craving'; een honger die eigenlijk door niets anders gestild kan worden dan door Tyrion, Jon, Sansa en consorten.
Maar hey, als iets een kans zou moeten maken, dan is het toch wel een Telltale game van Game of Thrones, nietwaar?

weetje • weetje
Michonne, een volgende Telltale-serie over een personage uit The Walking Dead, zal zich voor de verandering in drie delen laten vertellen. Ik juich alle veranderingen toe, hoe summier ook, maar laten we hopen dat dit niet de énige is.



Clone of Thrones

In feite is Telltale's Games of Thrones een hele slimme kopie van het verhaal van de serie en George R. R. Martins boek. House Stark is daarbij vervangen door House Forrester; bannermen van de eerstgenoemde familie die zo mogelijk nog braver en nobeler zijn dan Ned, Sansa en de overige, wintervrezende luitjes.
Alle hoofdpersonages zijn leden van de familie Forrester en bijna iedereen is gebaseerd op een Stark, op eentje na. Zoon Asher is namelijk een gevalletje Daenerys 'Mother of Dragons' Targaryen; hij is in de zuiderlanden verzeild geraakt, op zoek naar een leger om mee terug te nemen naar Westeros. Gared is duidelijk Telltale's versie van Jon Snow; geen bastaard, maar de schildknaap van de Forresters wijlen pater familias (net zoals Ned Stark) die naar de Night's Watch is gestuurd, en net zo trouw is aan z'n surrogaatfamilie als Jon. Ethan is Robb; de zoon die de zware taak krijgt om z'n vader op te volgen als Lord, terwijl hij eigenlijk veel te jong en onvoorbereid is.
Mira Forrester is Sansa, want hoewel ze vanaf het begin iets minder naïef is dan haar Stark-tegenhanger, bevindt ze zich ook in King's Landing, tussen mensen die een vies politiek spelletje spelen.
Er zijn nog meer zoons en dochters die allemaal opgebouwd zijn uit Stark-elementen, en allemaal zijn ze bezig om hun huis te redden van evil modderfokkers.



Rambo Forrester

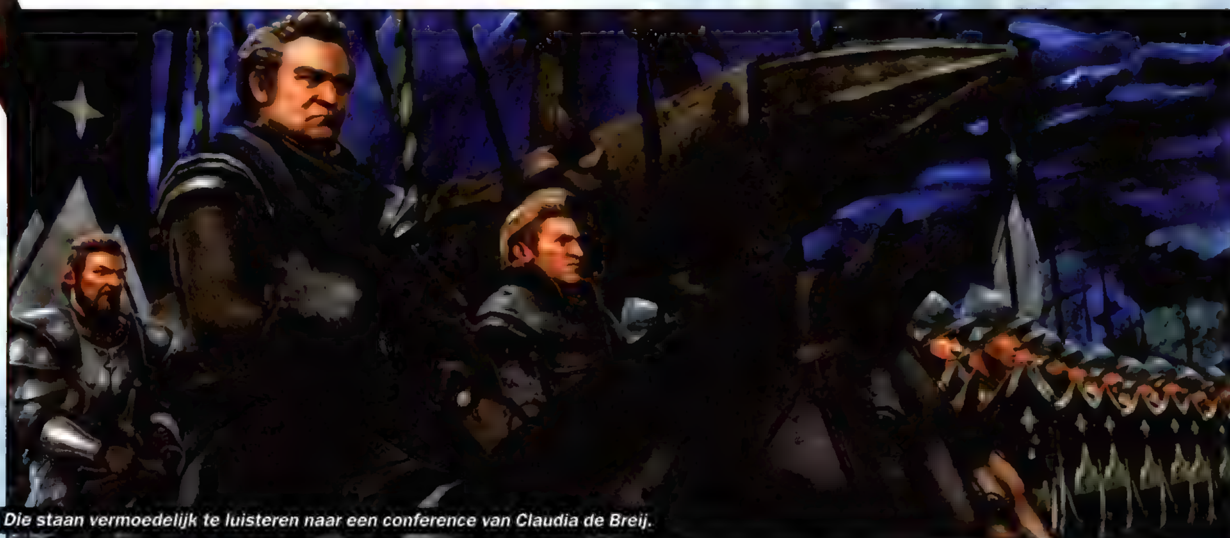
Terwijl de (koude) oorlog om House Forrester voortwoedt, komen de hoofdrolspelers van Game of Thrones verschillende personages uit de serie tegen. Ik zeg uit de serie, niet de boeken, want onder anderen Cersei, Tyrion en Daenerys wor-

weetje • weetje
Vreemd genoeg lijkt Telltale niet stil te staan wat betreft doorloop in hun studio. Een jaar geleden waren ze nog op zoek naar een nieuwe Technical Studio Manager, terwijl er de afgelopen maanden ook functies voor allerlei engineers open hebben gestaan. Het zijn blijkbaar niet de juiste posities die veranderen...



weetje • weetje

Omdat ik geen achterbakse trol wil zijn zoals we ze al vaak genoeg op internet tegenkomen, beloof ik hierbij plechtig dat ik, zodra de kans zich voordoet dat ik iemand van Telltale te spreken krijg, ze zal vragen waarom hun fucking techniek zo achterlijk is. Op een wat aardigere, sociaal acceptabele manier natuurlijk.



Die staan vermoedelijk te luisteren naar een conference van Claudia de Breij.

den gelukkig ingesproken door respectievelijk Lena Headey, Peter Dinklage en Emilia Clarke. Zoals die shit hoort en het geeft de game ook een flinke boost geloofwaardigheid en bestaansrecht. Niet dat de overige, minder bekende stemacteurs zulke prutsers zijn overigens, want iedereen doet vrolijk z'n stinkende best.

De schrijvers vooral, want die weten je aan het einde van elke episode weer lekker op het puntje van je bank te planten. Je gaat weer het gevoel krijgen dat je een proefwerk van Petrus moet maken voordat je de hemel in mag, zo wordt je ziel verscheurd. Ik heb alles op een vrij gewelddadige, no-nonsense manier proberen op te lossen, maar de resultaten van deze tactiek waren... Game of Thrones-waardig.

"Ze moeten daar bij Telltale echt hun duimen uit hun reet halen."

Winter is waiting

De voice-acteurs, de schrijvers, het design-team (van de omgevingsplaatjes); allemaal hebben ze hun best gedaan. Maar fuck, wanneer gaan ze een keer het hele technische team daar bij Telltale OF uitbreiden, OF ontslaan, want die gasten hebben weer NUL vooruitgang geboekt. Een LEGO game kent per deel nog meer ambitie en ontwikkeling op het gebied van gameplay en zéker techniek.

Ze moeten daar echt hun duimen uit hun reet halen, want ik weet dat je een winnende formule niet moet veranderen, maar je mag er op z'n minst wel een beetje aan tweaken, zeg! Zolang Telltale ervoor blijft zorgen dat het voelt alsof je hun games van een langspeelplaat afspeelt, houden ze de technische ontwikkeling van de hele industrie tegen, wat mij betreft. Ze hebben een voorbeeldfunctie, want de studio is huge en velen kijken tegen hen op, maar blijkbaar geven ze geen DNF om deze verantwoordelijkheid. En dat is eeuwig zonde, want Game of Thrones is een vette game, vooral omdat de laatste episode een RECKONING van jewelste is. Daarmee bedoel ik dat je keuzes je pijnlijk hard in je ballen bijten en tegen je aars schoppen tegen het einde van het verhaal.

Helaas lees ik op het internet dan weer dat de schijt hoe dan ook de ventilator raakt. Kennelijk maakt het niet uit welke keuzes je maakt; Game of Thrones zorgt er uiteindelijk voor dat het toch kut afloopt voor de Forresters. Bovendien is het allemaal één grote, pikslaande cliffhanger, waaruit duidelijk wordt dat seizoen 2 sowieso gaat komen. En het wordt waarschijnlijk weer dik, maar het zal ook wederom een in drie frames per seconde voortstotterende, technisch achterlijke applicatie zijn, waarvoor zelfs Iron Galaxy Studios (Google it) zich kapot zou schamen. Game of Thrones Season 1 weet daarom maar een derde van de zeer specifieke GoT-honger te stillen, puur omdat je niet voor de volle honderd procent geïnteresseerd kan raken in een fantastisch verhaal dat binnen lijkt te komen via de fucking faxmachine.







weetje • weetje

Na The Wolf Among Us en The Walking Dead, beide Telltale episodische games gebaseerd op comic-series van DC, is straks Batman aan de beurt. Ben ik stiekem toch wel een beetje hyped over. Misschien moet ik 'm maar op de PC spelen dan, want daarop loopt ie volgens mij nog het soepelst.



SCORE 61

Ik ga een review van een Telltale game pas weer twee pagina's in ons blaadje geven als ze hun schijt bij elkaar hebben geschraapt en technische vooruitgang hebben geboekt. Deze wereld draait, makkers, draai de fuck mee.

WOUTER



Er is al sinds The Walking Dead seizoen 1 geen fuck veranderd aan de Telltale formule, dus ook de lengte kan je al raden.

10 UREN



18

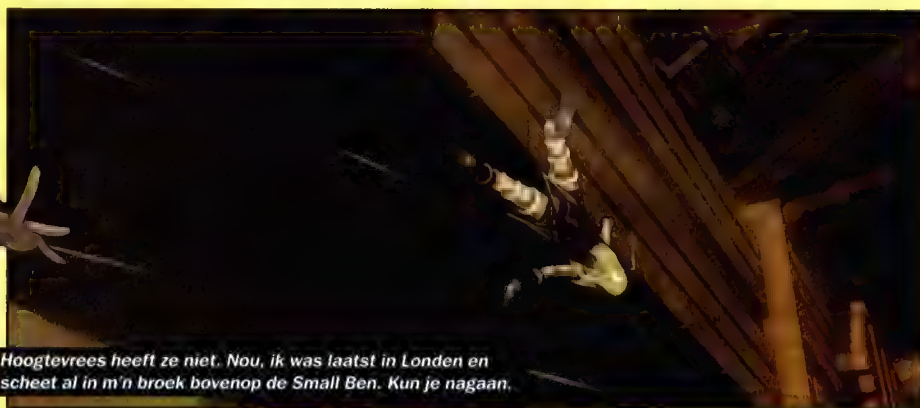
BASICS

TELLTALE ADVENTURE
TELLTALE GAMES
1 SPELER
OUT NOW



GRAVITY RUSH REMASTERED

Ter voorbereiding van de release van Gravity Rush 2 op de PS4 later dit jaar brengt Sony nu ook het eerste deel, dat slechts op de Vita uitkwam, naar deze console. Nino zocht uit of deze Vita game zich überhaupt wel leent voor het grote scherm.



Hoogtevrees heeft ze niet. Nou, ik was laatst in Londen en scheet al in m'n broek bovenop de Small Ben. Kun je nagaan.

We mogen dan met z'n allen remakes en remasters behoorlijk zat zijn; als een game van een platform met een minuscule installed base naar een veel populairdere console komt, valt er wat mij betreft weinig te zeuren. Gravity Rush Remastered is zo'n geval. Deze game van Sony's Japan Studio kwam in 2012 uit op de Vita en krijgt nu een tweede leven op de PS4 dankzij het werk van Bluepoint Games (bekend van: The Ico & Shadow of the Colossus Collection en Uncharted: The Nathan Drake Collection).

Kattenkwaad en hekserij

In Gravity Rush speel je een heks, genaamd Kat, die de game begint met geheugenverlies en de mogelijkheid om de zwaartekracht te manipuleren. In de openingsscène komt Kat op mysterieuze wijze in het vliegende dorpje Hekseville terecht. Tegelijk met haar komst wordt het stadje overspoeld door kwaadaardige monsters (Nevi) en lijkt er iets serieus mis te gaan met de zwaartekracht waardoor hele delen van de stad zijn gaan zweven. Aan Kat de taak om de Nevi te verslaan en op zoek te gaan naar haar eigen verleden.

Doods

Gravity Rush speelt als een open wereld game, maar verwacht niet de diepgang en de levendigheid die je gewend bent van dergelijke games. In tegenstelling tot games als GTA en The Witcher is de boel in Hekseville redelijk doods en valt er weinig te beleven. Er zijn wel NPC's om mee te praten en challenges om te voltooien, maar dat heeft weinig om het lijf.



Ze zei tegen de kapper, doe maar coupe Vita...



"De gimmick van het kantelen van de zwaartekracht is effe leuk, maar na een paar gevechten ken je het truukje wel."

Daar komt helaas nog bij dat de gameplay zelf ook niet heel veel variatie biedt. De gimmick van het kantelen van de zwaartekracht is effe leuk en zorgt voor wat interessante gevechtssituaties in de eerste uren, maar na een paar gevechten ken je het truukje wel en zit je vooral te hopen dat de volgende missie wat minder combat met zich meebrengt.

Dreamcast game

Het is niet dat Gravity Rush een slechte game is, absoluut niet. Ik heb me er prima mee vermaakt en ik snap wel dat de mensen die 'm destijds op de Vita hebben gespeeld blij waren dat er eindelijk iets origineels voor dat platform verscheen. Helaas merk je wel heel duidelijk dat deze game bedoeld is voor minder krachtige hardware. Bluepoint heeft duidelijk z'n best gedaan om de boel zo veel mogelijk op te poetsen; de game draait als een zonnetje op 1080p60, en textures en art zijn messcherp, maar de wereld is leeg, de geometrie is simpel en de mechanics een beetje repetitief.

Wat dat betreft heeft Gravity Rush wel iets weg van een Dreamcast game. Het is een eigenzinnig spel met unieke gameplay en een charme die je nog maar weinig ziet, tegelijkertijd voelt het wat gedateerd aan in deze tijden van levendige werelden met oneindige sidequests.

Als Gravity Rush straks in de winkel ligt, hangt er een prijskaartje aan van 35 euro en dat is wat mij betreft aan de hoge kant. Mocht ie echter in een later stadium wat goedkoper worden, dan kan ik 'm iedereen van harte aanbevelen.

weetje • weetje

In Nederland ligt Gravity Rush pas in februari in de winkel maar in Het verre Oosten is ie al sinds begin december beschikbaar. Dankzij onze vrienden van PSNCode.nl konden wij 'm importeren bij onze digitale sushi connectie, dus dank daarvoor!

SCORE 68

Ik begrijp dat Vita bezitters in 2012 blij waren met deze game, maar drie jaar later op de PS4 vind ik 'm een beetje aan de lichte kant. Vermakelijk en aandoenlijk, maar licht.

NINO



Na een uurtje of tien heb je de verhalende missies uit, daarna zijn er nog challenges (met online leaderboards) en sidequests te doen.

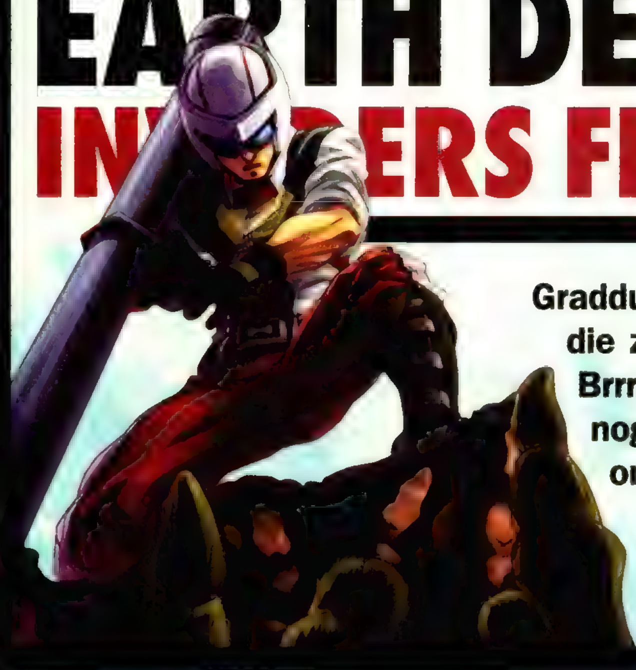
10 UREN



BASICS

ACTION ADVENTURE
BLUEPOINT GAMES / SONY
1 SPELER
3 FEBRUARI 2016

EARTH DEFENSE FORCE 2
INVADERS FROM PLANET SPACE



Graddus had laatst een spin in huis. Zo'n vette, harige achtpoter die zich overdag verstopt maar 's nachts bij je in bed kruipt. Brrrrrrr! Goddank had de baklap toen Earth Defense Force 2 nog niet gespeeld, want anders was ie meteen bij z'n moeder onder de lakens gekropen.



Harige poten... die kom je ook regelmatig tegen in de darkroom van café De Bruine Snor.

Een grap. Da's het eerste waar je aan denkt als je Earth Defense Force 2: Invaders from Planet Space (die naam alleen al) in je PS Vita stopt. Een fokking slechte grap, uit de categorie 'is piemel eigenlijk een lidwoord?'.
Deze videogame variant op Starship Troopers oogt als een geporte PS2-titel (wat het - hilarisch genoeg - ook ís), terwijl je qua gameplay niet veel meer doet dan een beetje rennen en schieten. Yep, EDF 2 lijkt letterlijk en figuurlijk een hard gelach...
Maar wacht! Voordat je de pagina omslaat voor games die wél de moeite waard zijn, wil ik toch nog effe je aandacht vragen, want buiten afzichtelijk en eendimensionaal, is deze portable EDF namelijk ook de meest verslavende shooter ooit! Ik zal je vertellen waarom.

Creepy charisma

In Earth Defense Force 2 wordt de aarde bedreigd door gigantische, ik herhaal GIGANTISCHE insecten. Waarom? Tja, waarschijnlijk hebben ze er genoeg van om telkens vertrapt te worden... Het buggy leger wordt vergezeld door robots, al missen die het creepy charisma van een horde krioelende übermieren. Daarnaast spatten ze ook lang niet zo lekker uit elkaar.
Als één van de drie EDF-soldaten (standaard infanterie, een jetpack-trooper en eentje die goed is met explosieven) ga je de buitenaardse belagers te lijf met een gigantisch aantal wapens. Deze variëren van conventioneel (machinepistolen, rocket launchers) tot compleet bizar (een sniper-rifle met stuiterende kogels). Elke gun heeft z'n sterke en zwakke punten, en omdat je er per level slechts twee mee kunt nemen, zul je, zeker op hogere difficulties, echt moeten nadenken welke twee dat zijn.



Nou, nou, da's een boze mier. Mieren die je op een zonnige dag door een vergrootglas bekijkt, zijn trouwens ook snel aangebrand.

"Buiten afzichtelijk en eendimensionaal, is dit ook de meest verslavende shooter ooit!"

Armor farmen

Het brengt me op het meest briljante aspect van Earth Defense Force 2: de opbouw. Nieuwe wapens krijg je namelijk niet zomaar. Nee, je moet ze verdienen: sommige vijanden droppen random weapon crates, met daarin vers schietgerij; hoe hoger de difficulty, hoe beter. Ook laten ze soms armor vallen waarmee je weer een stukje sterker wordt.
En dat zul je nodig hebben! Want hoewel alle moeilijkheidsgraden vanaf het begin speelbaar zijn, overleef je op Hard of Inferno aanvankelijk nog geen vijf seconden. Beter voltooi je de game eerst op Normal om van daaruit stapsgewijs omhoog te gaan. Of armor te farmen... Haal je een missie echter toch op een 'te hoge' difficulty, dan is de beloning wellicht een wapen dat ook 'te goed' is. Nice!

Gemuteerde insectenkont

Een en ander zorgt ervoor dat Earth Defense Force 2 niet alleen super hardcore, maar tevens extreem verslavend is. En perfect voor de Vita, omdat missies nooit langer dan een kwartiertje duren. Buiten dat, verveelt gemuteerde insectenkont schoppen natuurlijk nooit. Hmmm, zit je toch nog met een dikke smile achter die handheld. En gelukkig niet om de verkeerde reden...

TOPTIPS VOOR INSECTENVERDELGERS

- **Missies waarbij insecten uit een UFO of de grond komen, zijn perfecte farmspots. Kill alles behálve de spawnplek en wacht (potentieel oneindig) tot er weer een nieuwe lading vijanden tevoorschijn komt. Looting time!**
- **Schiet aan het eind van elk level je teamgenoten dood. Niet alleen omdat het nutteloze imbecielen zijn, maar vooral omdat het jou tijd geeft alle overgebleven loot op te pikken voor de laatste vijand het loodje legt en de missie eindigt.**
- **De vrouwenstem in het menu zegt niet voor niets 'Think long and hard about which weapons you'll take into battle'. Zonder plan van aanpak kom je, zeker op difficulties boven Hard, namelijk nergens.**

SCORE 85

Mensen met een insectenfobie of een afkeer van technisch verouderde games kunnen Earth Defense Force 2: Invaders from Planet Space beter links laten liggen. De rest zou het minimaal eens moeten proberen. Wedden dat je verslaafd raakt?

GRADDUS



EDF 2 is echt een game voor completionists. Die zijn er dan ook makkelijk meer dan vijftig uur mee bezig.

50 UREN

12

BASICS

THIRD-PERSON SHOOTER
SANDLOT / D3 PUBLISHER
AANTAL SPELERS: 1-4
OUT NOW

NUCLEAR THRONE

Na twee jaar ontwikkeling in Early Access is Nuclear Throne eindelijk af en dus ook klaar om door pixelpijper Nino aan een uitgebreide review onderworpen te worden.





Je ziet steeds vaker van die nep openhaarden bij mensen in huis. Ik noem dat camp vuur.

Terwijl bij mij thuis najaarstoppers als Fallout 4 en Just Cause 3 langzaamaan een dikke laag stof vangen, is de interface van Nuclear Throne (NT) van het Utrechtse Vlambeer zowat in mijn beeldscherm gebrand. Serieus, als ik een plasma TV had, was ik me zorgen gaan maken.

Menig PU-lezer zal na het zien van de screenshots op deze pagina vraagtekens zetten bij mijn enthousiasme (en dat is heel begrijpelijk), maar deze game afdoen als de zoveelste simpele pixelgame zou niet terecht zijn.

Want waar het Nuclear Throne ontbreekt aan grafische diepgang, compenseert deze roguelike top down shooter dat ruimschoots op het gebied van gameplay. In essentie is NT een top down twin-stick shooter à la Smash TV en Geometry Wars, maar qua diepgang en progressie heeft de game meer weg van Spelunky, de roguelike platformer uit 2013.

"Dikke guns, toffe geheimen en een perfect geijkte moeilijkheidsgraad."



Ik weet 't niet met die graphics, maar Nino krijgt er in ieder geval een stijve pixel van.

Roguelike Deluxe

Net als Spelunky beschikt NT over een gigantisch hoge maar eerlijke moeilijkheidsgraad. De eerste drie random genereerde levels kom je nog wel door, maar daarna zal je voorzichtig moeten spelen en snel moeten anticiperen, want kogels en health zijn schaars en dood = dood.

Tijdens het spelen vergaar je XP die je aan het eind van ieder level uit kan geven aan perks als extra HP, betere melee range etc., en je verzamelt nieuwe wapens, waarvan er zo veel zijn dat ik nog steeds nieuwe varianten tegenkom. En alles knalt als een zonnetje.



weetje • weetje

Als je je verveelt (of vastzit) na een paar potjes, is het raadzaam om effe de Nuclear Throne wiki raad te plegen. Deze staat bomvol tips, trucks en geheimen om je op weg te helpen: nuclear-throne.wikia.com. Er zijn ook legio Twitch streamers die super goed zijn in deze game; gasten als twitch.tv/sleepcycles streamen de game dagelijks.

Obscure geheimen

Dat je je progressie kwijtraakt als je dood bent, betekent niet dat al het harde werken voor niets is geweest. Er is namelijk zat te unlocken in NT.

Aan het begin beschik je over twee personages met elk hun unieke stats en abilities en dan zijn er nog tien vrij te spelen. Sommige door gewoon verder te komen en eindbazen te verslaan, andere door obscure geheimen vrij te spelen. Sowieso zit NT bomvol geheimen; probeer maar eens een run te doen zonder de wapen- en ammokistjes te openen of door ze juist te openen zonder vijanden te verslaan.

Niet ideaal

Is NT dan de perfecte game waar iedereen blind al z'n andere games voor moet inwisselen? Neuh... Ten eerste heb je een flinke dosis doorzettingsvermogen en de reflexen van een ninja nodig om een beetje lol aan NT te beleven. Door de hoge moeilijkheidsgraad zal je je eerste uren in de game vooral in de eerste paar levels doorbrengen en dan ligt verveling natuurlijk op de loer.

Je moet er ook tegen kunnen dat de interface van de game een beetje buggy is. De game ondersteunt (nog) geen cross saves, heeft de neiging om te crashen, hangt af en toe een paar seconden vast in de menu's enzovoorts. Het is allemaal makkelijk te negeren en gelukkig zijn de jongens van Vlambeer snel met updates, maar ideaal is het niet.

Toch zorgt datzelfde Nuclear Throne er nu al weken voor dat het al mijn najaarstoppers in de wachtkamer houdt.



weetje • weetje

Tijdens de ontwikkeling van Nuclear Throne hebben de jongens van Vlambeer compleet open kaart gespeeld. Alle aspecten van elke update (97 in totaal op het moment van schrijven) werden duidelijk aangekondigd en de development werd twee keer per week live gestreamd op Twitch. Meekijken kan op twitch.tv/vlambeer

SCORE 88

Nuclear Throne kietelt dezelfde verslaving als Spelunky een paar jaar geleden, en doet dat met dikke guns, toffe geheimen en een perfect geijkte moeilijkheidsgraad. Vooral ideaal onderweg op de PS Vita.

NINO



Er valt ontiegelijk veel te unlocken en te ontdekken, en je bent sowieso wel effe aan het zweten voordat je een beetje ver kan komen.

30+ UREN



BASICS

ROGUELIKE
VLAMBEER
1 SPELER / 1 - 2 OP PS4
OUT NOW



RAYMAN ADVENTURES

GRATIS

Rayman is terug... op mobile devices. Met meer maffe muziek en vrolijk gekleurde platformwerelden. En de game is nog helemaal gratis ook. Harstikke fijn natuurlijk, zeker na die dure decembermaand, en volgens Jan biedt deze gekke gratis game heel wat fun.

Prijs € 0,00

HELP ME! IK ZIT OPGESLOTEN VOOR IETS DAT IK NIET GEDAAN HEB!

JA, JA... IK KEN JOU. IK WEET WAT JE NIET GEDAAN HEBT. JE HEBT JE VINGERAFDRUKKEN NIET VAN HET MOORDWAPEN AFGEVEEGD.

Start Rayman Adventures op, speel een tijdje, geef vervolgens je tablet of telefoon door aan een ander, en hij/zij zal denken een reeds bestaande Rayman titel te spelen. De game klinkt, speelt én oogt namelijk heel erg als de vorige delen. En dat is in dit geval niet negatief bedoeld.
Rayman Legends was de laatste grote Rayman en een fantastische platformer. En met dezelfde look & feel - zij het meer opgediend in hapklare brokken - kregen we daarnaast nog Rayman Jungle Run en Rayman Fiesta Run op de mobiele platformen. Stuk voor stuk vermakelijk, feestelijk, vrolijk en uitdagend.

Bekende kleurrijke kost

Rayman Adventures kent diezelfde vrolijke, feestelijke, kleurrijke wereld en muziek die je een goed humeur bezorgt.
Je spurt door de korte maar fraaie levels, trapt en stompt bizarre vijanden uit beeld, verzamelt gouden munten, bevrijdt vriendjes uit kooien, verzamelt vliegende wezentjes voor nog meer punten en wordt juichend onthaald bij de finish van ieder level. Het is bekende kost maar het werkt nog steeds. Nou ja, meestal.

Chaotisch

De besturing voor de mobiele iteraties is niet altijd even vloeiend en dat komt doordat Rayman ook hier automatisch rent. Door te swipen verander je van richting én doe je een aanval, en soms haalt de game die twee in *the heat of the moment* wel eens door elkaar. Dan dien je ook nog razendsnel te tappen om te springen, en als combat, rennen en springen door elkaar gaan lopen, wordt het soms gewoon te lukraak en chaotisch.
Bluetooth gamepad-ondersteuning is onderweg middels een update, maar was op het moment van schrijven nog niet beschikbaar. De standaard touchbesturing doet meestal wel wat ie moet doen, maar toch heb je nooit helemaal het gevoel volledig in controle te zijn.

Incrediballs

Nieuw deze keer is de invoering van de Incrediballs; vliegende wezentjes die je als hulpje mee kunt nemen in de levels. Je hebt ze niet echt nodig om verder te komen maar ze zijn wel handig. Deze sidekicks ontdekken verstopte collectables of vechten tijdelijk met je mee. Na ieder level kun je kiezen of en welk type Incrediball je op avontuur meeneemt, mits je ze genoeg te eten geeft. Haal je alle doelen dan heb je voldoende geld en kippenboutjes om je Incrediballs te voeden, anders moet je die met credits of echt geld kopen.
Een beetje omslachtige manier om microtransacties in te voegen, maar ik heb niet één keer mijn creditcard getrokken en ik denk dat jij dat ook niet zult hoeven doen. Je kunt ook prima zonder deze ADHD balletjes op avontuur.

"Het is bekende kost maar het werkt nog steeds. Nou ja, meestal."

WAT BEN JIJ VROLIJK?

IK BEN EERSTE GEWORDEN IN DE WEDSTRIJD 'WIE IS DE GROOTSTE IDIOOT VAN HET LAND?' DE WINNAAR IS NIET OP KOMEN DAGEN.

WAT EEN IDIOOT!

WAT DOET MICHEL ANCEL?

Het is bekend dat de bedenker van Rayman, Michael Ancel, zelf niet heeft meegewerkt aan de mobile titels van Rayman. Waar de man dan wel druk mee is...? Enerzijds met WiLD, maar dat is voor Sony PlayStation en in samenwerking met indie studio Wild Sheep (en dus niet voor Ubisoft), anderzijds schijnt hij te werken aan Beyond Good & Evil 2 maar dat is nooit officieel bevestigd. Ik heb het vermoeden dat Ancel momenteel meer als symbool bij Ubisoft aan boord wordt gehouden, maar ik hoop dat ik ernaast zit.

SCORE 75

Rayman Adventures is een geinig gratis en grandioos ogend én klinkend tussendoortje, maar ook eentje die je doet verlangen naar een échte opvolger van Rayman Origins en Rayman Legends.

JAN



Ideaal om een paar leveltjes te spelen als je op de bus staat te wachten, als je op de plee zit, of wanneer je een Day One Patch aan het downloaden bent.



5 UREN

BASICS
PLATFORMGAME
ANDROID / APPLE TV / IOS
UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

FREE-TO-PLAY FEATURE

OOK GESPEELD

OMDAT WE OOK IN 2016 BLIJVEN KNALLEN!

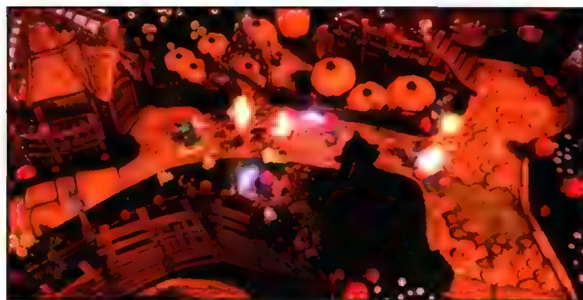
LIGHT FUN VOOR VIER



Titel: Fat Princess Adventures
Platform: PS4
Prijs: € 19,99

Fat Princess is een een beetje een culthitje uit de PlayStation-stal want ja, games met dikke mensen, dat is natuurlijk altijd lachen... of zoiets. In alle eerlijkheid was de real-time strategy/action game prima te pruimen. Met archetype RPG-figuurtjes diende je geen vlag maar een prinses te stelen uit een vijandelijke burcht.
In de zes jaar latere opvolger is de gameplay **veranderd van een competitieve multiplayer game naar een actie-RPG à la Diablo**, alleen een light-variant daarvan.

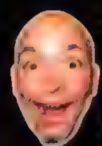
Dat geeft logischerwijs allerlei redenen om je interne alarmbellen af te laten gaan, maar laat dat cynisme gerust varen. Je kunt de game in je eentje spelen met computergestuurde sidekicks, maar het wordt pas echt geinig wanneer je met drie vrienden, hetzij op de bank hetzij online, tegelijk speelt. Dan volgt **een doldriest hack & slash festijn** waarbij het thema eten en snoepen weer op knipogende wijze in de laagdrempelige gameplay is verwerkt.
Leuk: je kunt on the fly switchen van klasse via checkpoints waardoor de verschillende combat-stijltjes snel de revue passeren. Een smakelijke party-game, dus.



OORDEEL:

 +  + 

F-ZOOO-HEEEE!



Sommige mensen zijn een beetje pissig op Nintendo. Dat ze F-Zero wel steeds lopen te teasen in games als Nintendo Land, Smash Bros. en zelfs Mario Kart, maar het ondertussen al twaalf jaar lang verdommen gewoon effe een nieuwe F-Zero uit te brengen. Zelf heb ik daar wel begrip voor. Ik bedoel, **F-Zero GX op de GameCube was gewoon de perfectionering van de futuristische racer.** Wat zou Nintendo daar nog aan toe moeten voegen, behalve wat nieuwe banen en strakkere graphics?

Gek genoeg heb ik de afgelopen week toch weer veel plezier beleefd aan een 'soort van' nieuwe F-Zero. Ik heb het dan over Fast Racing NEO van de Duitse studio Shin 'en.



Nee, het niveau van F-Zero GX wordt door deze Wii U-game niet gehaald, maar Shin 'en komt er wel verdomd dicht bij in de buurt. En qua graphics gaan ze er zelfs vet overheen.
De wauw-factor is hoog, wanneer je in HD en met een vrij constante zestig beeldjes per seconde krankzinnig snel door rijk gedetailleerde woestijnen, tropische bossen en ruimteschepen racet, botst en springt. En dan buigen zich ook nog eens gigantische zandwormen over de baan, moet je een paar levels verderop de poten van een mechanische reuzenspin ontwijken of vlieg je opeens door een astroïdenveld. Maar je durft nauwelijks naar de fraaie omgevingsdetails te kijken, omdat je zo verschrikkelijk hard gaat.

Qua gameplay voelt de besturing in Fast Racing NEO iets, eh, mechanischer dan in F-Zero GX, maar veel scheelt het niet. **En Shin 'en heeft ook iets aan de gameplay toegevoegd.** Je kunt nu namelijk met een druk op de knop wisselen tussen een blauwe en oranje versie van je wagen. De blauwe gaat sneller door blauwe stroken en vertraagt in oranje stroken. Uiteraard geldt het tegenovergestelde voor de oranje versie.
Dit nieuwtje zorgt ervoor dat je tijdens de toch al intense races ook nog eens goed op die stroken moet letten en op de X-knop blijft drukken om tussen de twee kleuren te wisselen. Dat werkt lichtelijk spanningsverhogend, maar is nou niet meteen een heel groot of briljant ding ofzo.

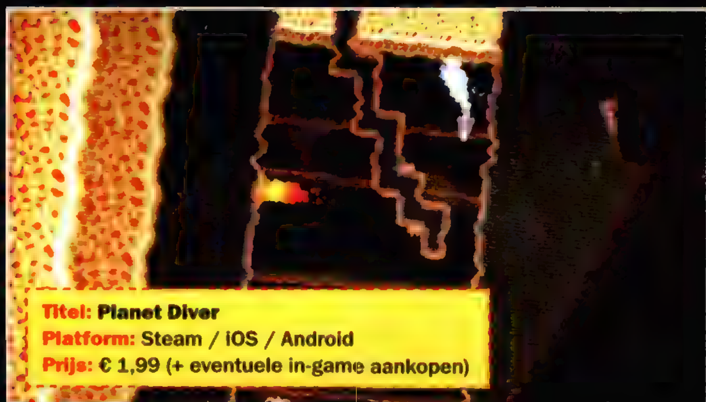


Titel: Fast Racing NEO
Platform: Wii U
Prijs: € 14,99

Als Fast Racing NEO de nieuwe F-Zero was geweest, had ik dat teleurstellend gevonden. Er wordt naast nieuwe banen en strakkere graphics gewoon niets toegevoegd wat werkelijk vernieuwend mag heten. Maar als eerbetoon aan F-Zero is Fast Racing NEO wel heel erg geslaagd. De gameplay klopt, en er zijn zestien banen (inclusief alternatieve routes) en genoeg spelstanden (waaronder splitscreen voor vier spelers, online multiplayer voor acht spelers en de krankzinnig moeilijke Hero Mode). **Niet gek voor een downloadtitel met een prijskaartje van € 14,99.** Gewoon kopen, F-Zero fans, krijg je geen spijt van. Ennuh, Shin 'en: maak nu maar eens iets Metroid-achtigs.

SCORE 85

EEN ENDLESS RUNNER MET STIJL EN EEN GROTE BEK



Titel: Planet Diver
Platform: Steam / iOS / Android
Prijs: € 1,99 (+ eventuele in-game aankopen)



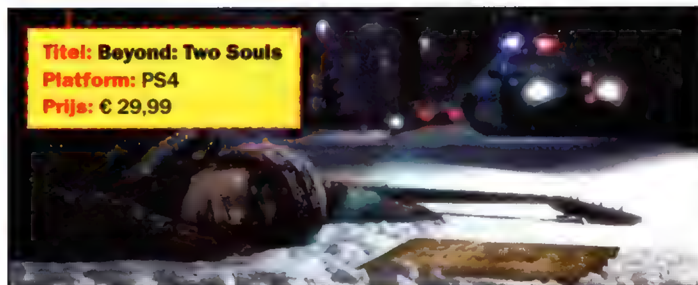
Planet Diver weet de speler meteen binnen te halen met een vrolijk en speels je-ne-sais-quoi. De combinatie van 't maffe concept (een meisje gaat intergalactisch basejumpen, dwars door planeten heen), het speelse script, de **veel te swingende muziek en het uitgebreide kleurenpalet** geven deze kleine indiegame een charme die normaal alleen gereserveerd is voor titels van bijvoorbeeld een Vlambeer.

De besturing is extreem simpel: je kunt van baan wisselen met links en rechts, snelheid opbouwen (en daarmee aanvallen) met onder, en afremmen (en een ontwijkingsmanoeuvre uitvoeren) met boven. Meer heb je niet nodig in deze vermakelijke variant op de simpele endless runner, en zaken als collectibles, knipoogjes naar andere games (Samus! Chell!) en zelfs bossfights geven de verder ietwat eentonige gameplay best wat diepgang. Al die charme en originaliteit kan uiteindelijk niet verbloemen dat dit in essentie uiteindelijk wel écht een endless runner is en dus een beperkte houdbaarheid heeft. Nee, **Planet Diver kan zich niet meten met bijvoorbeeld het soortgelijke en tijdlozere Downwell**, maar krijgt wel punten voor z'n onmiskenbare zelfvertrouwen.

OORDEEL:



OPNIEUW EEN ZIELIG MEISJE



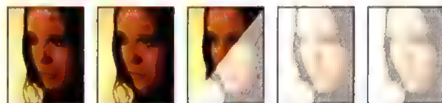
Titel: Beyond: Two Souls
Platform: PS4
Prijs: € 29,99



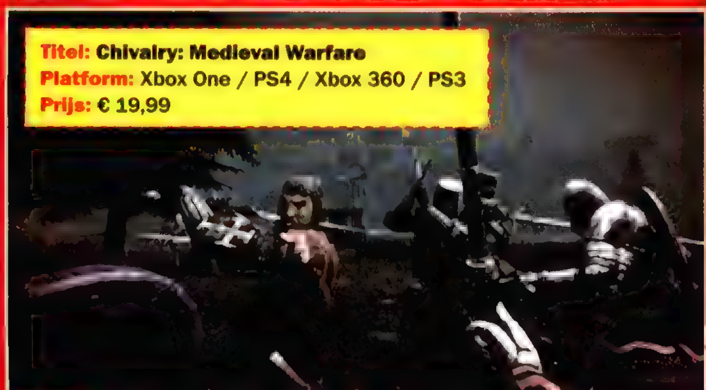
Waar Heavy Rain de handen op elkaar kreeg, oogstte spirituele opvolger Beyond: Two Souls voor de PS3 beduidend minder bijval. Jammer, want de game vertelde een aangrijpend verhaal met een meer uitgediepte hoofdrolspeler.
Maar waar in Heavy Rain jouw keuzes direct of een vertakkende impact hadden op het verloop van het verhaal, is dat in Beyond veel minder het geval. Ik blijf David Cage (de grote man bij Quantic Dream) verdedigen en ik bejubel het feit dat de maker(s) proberen andere dingen te doen met het medium videogames, **maar na een tweede keer doorspelen vallen de plotgaten en het gebrek aan gameplay toch meer op.**
Je speelt (opnieuw) een zielig meisje genaamd Jodie (knap vertolkt door Ellen Page) die een entiteit genaamd Aiden met zich meedraagt. Deze 'geest' is een zegen en een vloek want 'het' isoleert Jodie volledig en ze belandt langzaam in de goot, opgejaagd door haar voormalige werkgevers.

Deze remaster voor de PS4 is behoorlijk basic. De graphics zijn fraaier, maar erg groot is het verschil met de PS3-versie niet. Enige extra is de mogelijkheid om de game in chronologische volgorde te doorlopen als alternatief op de oorspronkelijke heen-en-weer-door-de-tijd presentatie. Wat loos is, want het haalt een hoop spanning weg.
Al met al is deze remaster een tikkie zielloos (badum, tsss), maar als je de game hebt gemist én je was fan van Heavy Rain, dan ga je hier ook wel van genieten. Heb je hem al op de PS3 gespeeld dan kun je gewoon doorlopen.

SCORE:



SCHANDALIG



Titel: Chivalry: Medieval Warfare
Platform: Xbox One / PS4 / Xbox 360 / PS3
Prijs: € 19,99



Tussen de Call of Duties en Destiny add-ons door, poept Activision heel stiekempjes games uit om nog een beetje extra cash te verdienen.
Met Chivalry: Medieval Warfare hebben ze heel schaamteloos **een PC-titel uit tweeduizendfuckingtwaalf** vrijwel zonder enige aanpassing op de consoles gekwakt en het resultaat is iets dat vast leuk is (het origineel werd goed beoordeeld), maar ik kwam serieus niet verder dan de tutorial en de eerste paar battles.
MIJN GOD wat is dit slecht vertaald. Pijnlijk fucking lelijk en ik ben te oppervlakkig om de sterke gameplay dat er onder schuilgaat te waarderen.

OORDEEL:
Wacht maar op For Honor als je graag middeleeuws wil strijden.

COMPLEX CADEAU



Titel: Shadow Complex Remastered
Platform: PC / Xbox One / PS4
Prijs: NNB



Epic speelde eind 2015 met mijn emoties. Ze maakten me verdrietig met de onthulling van de generieke MOBA Paragon (meer daarover elders in het blad) en ze maakten me blij met de remaster van Shadow Complex, die ook nog eens gratis te downloaden was.

Shadow Complex was een van mijn favoriete downloadable games op de Xbox 360 en ik ben dan ook blij dat **deze uitstekende Metroidvania** eindelijk op moderne platformen beschikbaar is.
De release is helaas nogal wazig gegaan. Tegen de tijd dat je dit leest, is de PC-versie niet meer gratis, en het is nog niet bekend wat ie straks gaat kosten op de consoles, maar je hebt in ieder geval wel iets om naar uit te kijken!

OORDEEL:



COLIN MCRAE ZOU TROTS ZIJN



Ontwikkelaar Codemasters is een veteraan in het maken van goede rallygames, maar die games kregen steeds meer een arcade-sausje. DiRT 3 had bijvoorbeeld de Gymkhana mode en DiRT: Showdown had al helemaal niets meer te maken met serieus rally rijden. **Met DiRT: Rally gaat Codemasters duidelijk terug naar de basis**, want mijn god, wat is dit hardcore!

Al in april 2015 kwam DiRT: Rally beschikbaar via early access op Steam. Op die manier heeft Codemasters de nodige feedback gekregen, om uiteindelijk de ultieme rally simulator te maken. In de tussentijd zijn er dan ook flink wat aanpassingen gedaan aan de handling en het gloednieuwe physics systeem, maar is er ook regelmatig nieuwe content toegevoegd. Nu de volledige game beschikbaar is, moet ik zeggen dat er genoeg auto's en tracks inzitten, maar **het ontbreekt nog een beetje aan eye candy** en verschillende offline en online modes. Gelukkig heeft Codemasters toegezegd nog met nieuwe modes te komen voordat in april de console versie in de winkels ligt.



Titel: DiRT: Rally
Platform: PC
Prijs: € 45,-

Dat er op dit moment nog niet zoveel modes inzitten geeft sowieso niet, want je hebt weken nodig om de game helemaal in de vingers te krijgen en de Career mode te overmeesteren. DiRT: Rally is namelijk rete lastig en een echte simulator. Rally rijden wordt gezien als een van de moeilijkste vormen van autosport en dat heeft Codemasters keihard vertaald naar de game. De auto's waarin je rijdt zijn een soort ongeleide projectielen en het is hard werken om ze heelhuids naar de finish te brengen. Ik speel racegames altijd met een stuur, maar **dit is de eerste keer dat ik daadwerkelijk het zweet in m'n handen had staan tijdens het racen.**

Je zult het echter, net als ik, met veel plezier doen, want DiRT: Rally is een van de beste rallygames ooit. De gameplay is moeilijk, maar nooit oneerlijk, waardoor de game je blijft pushen om beter te worden. De physics helpen hierbij enorm, aangezien je precies weet wat de auto onder je kont doet. De truc is alleen om te gaan herkennen wanneer je de auto over z'n limiet trekt, want **in DiRT: Rally moet je precies op het randje rijden.** Het vergt flink wat skills om de A.I. te verslaan en je zult verwoed bezig zijn met het verbeteren van je tijd met tienden van seconden. Maar als dit je allemaal niet afschrikt, dan is DiRT: Rally de perfecte game voor jou.

SCORE 90

SOCIAAL ZIJN IS EINDELIJK NUTTIG





Titel: The Sims 4: Get Together
Platform: PC / Mac
Prijs: € 39,99

En toen was het opeens - in een oogwenk half vijf in de ochtend en nog steeds was ik aan het 'Simmen'. Precies zoals ik het graag heb! [illegible], maar wel eentje die een aantal zaken dusdanig vergemakkelijkt, dat de tijd voorbijflitst

Vooral dingen doen met andere Sims gaat een stuk sneller en simpeler, en zoals de titel al doet vermoeden, ligt daar dan ook de nadruk op in Get Together. [illegible] en er zijn zat nieuwe dingen te doen samen met zo'n groep poppetjes. Bijvoorbeeld in de nieuwe clubs en parkjes van Windenburg, een nieuw gebied dat een aantal boeiende, vers aanvoelende lots toevoegt. Neem je date trouwens niet mee naar Island Bluffs, want hoewel je daar prima kunt skinny dippen, is er nergens een plek om te zitten.

Behalve vele tweaks aan het sociale aspect van The Sims 4 (een broodnodige aanpassing want het was tot voor kort compleet onhandig en bijna onnodig om vrienden te maken), is het clubleven een van de grotere toevoegingen van Get Together. Dat wil zeggen dat je je Sim lid kan laten worden van bijvoorbeeld een boekenclub, maar je kan er ook zelf eentje maken waarin je punten scoort met Woohoo-en en flirten. Deze punten kan je dan inwisselen om je club groter te maken en sociale perks te bemachtigen. Leuk, maar [illegible]

The Sims 4 is hiermee weer een stuk beter geworden, en hoe jammer het ook is dat het zo geleidelijk gaat met deze game, langzame progressie is ook progressie!

OORDEEL:



KONINKLIJK TUSSENDOORTJE



Titel: King's Quest Chapter 2: Rubble Without A Cause
Platform: PC / PS3 / PS4 / Xbox 360 / Xbox One
Prijs: € 9,99



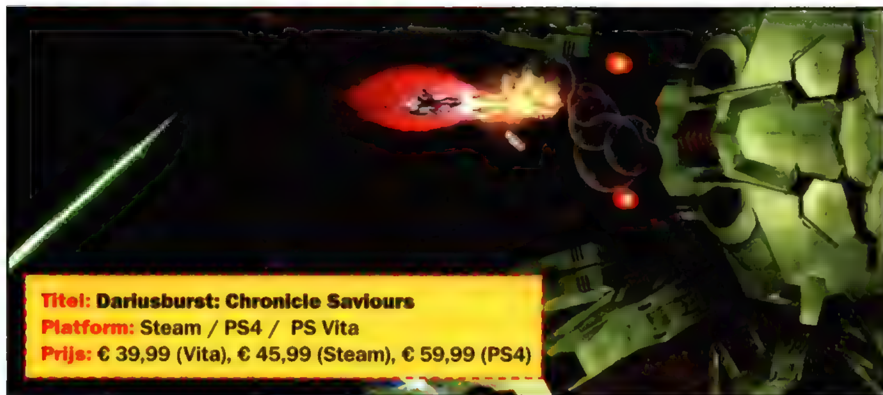
The Odd Gentlemen hebben me behoorlijk in de piepzak laten zitten, want na het uitstekende eerste Chapter bleef het veel te lang stil rond de reboot van King's Quest. Op de drempel van 2016 dropte men het tweede hoofdstuk dat gelukkig niet alleen in de titel weer vol woordgrapjes zit.
Toch is de toon en de structuur van Rubble Without A Cause **anders dan het vorige avontuur**. Niet per se erg, want alle episodes worden door de oude King Graham verteld als op zichzelf staande verhalen, waarbij je keuzes maakt en de impact van die keuzes Bioware-achtige wijze overgedragen worden naar de volgende Chapter(s).

Minpuntjes: deze episode is een tikkie korter (een uurtje schat ik zo in) en de puzzels zijn minder logisch. Zo neigt het combineren van voorwerpen en oplossen van raadsels meer naar de absurde willekeurigheid van Monkey Island.
Interessanter zijn de keuzes die je moet maken. Je bent namelijk door boosaardige Goblins opgesloten in een kerker - en dat terwijl je net tot Koning gekroond was - en hebt te dealen met medegevangenen die allemaal hongerig zijn. De crux is dan ook: 'wie laat je leven en wie moet er sterven?'
Ondanks dit zware thema valt er nog genoeg te grinniken en is het opnieuw **genieten van de prachtige en sfeervolle handgetekende animaties**, waardoor de sprookjesachtige wereld en diens personages op hartverwarmende wijze tot leven komen.

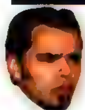
SCORE:



EEN ONWAARSCHIJNLIJK GOEDE MAAR DURE GRAP



Titel: Dariusburst: Chronicle Saviours
Platform: Steam / PS4 / PS Vita
Prijs: € 39,99 (Vita), € 45,99 (Steam), € 59,99 (PS4)

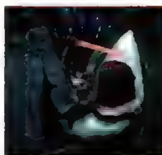


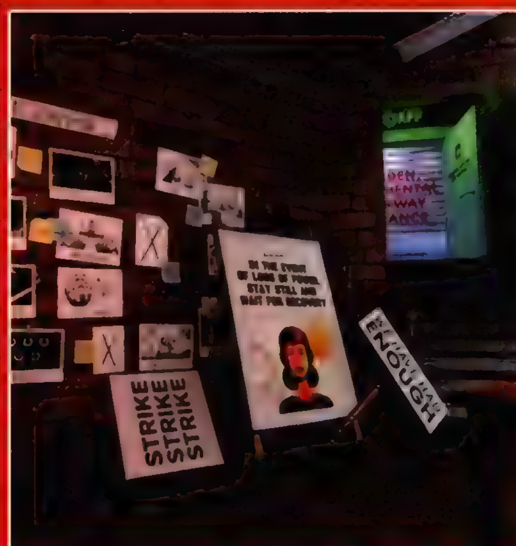
Toen ik vorig jaar in Tokyo was, was er één arcadekast waar ik maar naar blééf terugkomen: die van de shmup Dariusburst: Another Chronicle. Het was kwijlen, mede omdat de actie speelde in een extra groot kabinet met een gigantisch scherm dat een achterlijke brede 32:9 (!) beeldverhouding had.
Als fan van dit bijna uitgestorven genre **kon ik er alleen maar van dromen om dit geweldige deel in de Darius-serie ook thuis te kunnen spelen.**

Nou, soms komen dromen uit: een speciale versie van precies díe game is naar het westen gebracht, onder de naam Dariusburst: Chronicle Saviours. De arcadegame, Another Chronicle, vormt hier een onderdeel van, inclusief die extreme beeldverhouding (waardoor ie helaas niet lekker speelt op de Vita of kleinere tv's.)
Het is echter de gloednieuwe CS-modus (inclusief 'normale' beeldverhouding) die de show steelt. No-nonsense shmup actie, gecombineerd met geweldige muziek en gigantische bazen (**robotgarnalen!**). Duizenden kogels ontwijken, power-ups pakken, gigantische laserstralen afvuren; het zit er allemaal in. De unieke mechanieken, zoals naar achteren kunnen schieten én de hoek van je laser kunnen aanpassen, tilt de verder simpele gameplay naar een heel nieuw niveau.

Ook moet ik de geweldige moeilijkheidsgraad aankaarten, want die ligt altijd lekker hoog maar voelt nooit oneerlijk. Het vijandelijk vuur begint rustig, maar wordt gestaag opgevoerd, zodat zelfs de leek in dit genre de kneepjes van het vak leert… alvorens getraumatiseerd te worden met echte 'bullet hell'. Combineer dit met de hoge replaywaarde (je kunt meer dan driedduizend geremixte levels ontgrendelen!) en je hebt de beste horizontale shmup sinds… pffft, Gradius V!
Superzuur is wel dat de game erg duur is; de PS4-versie alleen al kost zestig ballen, wat voor een digitale versie van een nicheproduct belachelijk hoog is. Wie dus de Vita- én PS4-versie wil hebben (want ze zijn wél weer cross-save) zal een kleine honderd euro moeten lappen. Zo lok je toch geen nieuwkomers, jongens!

OORDEEL:





GRATIS, DUS WAAROM NIET?



Titel: Dr. Langeskov, The Tiger And The Terribly Cursed Emerald: A Whirlwind Heist
Platform: PC
Prijs: Gratis

Als je effe een vrij half uurtje hebt en beschikt over een redelijke PC moet je gewoon eens Steam opstarten en Dr. Langeskov downloaden, want **[illegible]**

Dr. Langeskov is niet zo legendarisch als The Stanley Parable, maar ik kijk dit gegeven paard absoluut niet in de bek. De writing en de voice acting zijn weer top en **[illegible]** Waarom zit je dit nog te lezen? Je had die game allang kunnen spelen. Vort.

OORDEEL:



NIET GRAVEN, WEL DIEPGANG



Steamworld Dig is een van mijn favoriete games uit 2013. Dus was ik wel een beetje teleurgesteld toen ik hoorde dat vervolg Steamworld Heist helemaal geen vervolg zou worden, maar totaal andere gameplay zou bevatten. **Niet langer graven in Metroidvania-achtige omgevingen dus**, dit keer draait het om turn-based strategy in vrij compacte, random gegenereerde speelveldjes. Gelukkig blijkt de fun er niet minder om.

'Zou de turn-based strategy van X-COM kunnen werken in een 2D-platformer?' Deze vraag werd een paar jaar geleden tijdens een lunchpauze opgeworpen bij de Zweedse indie ontwikkelaar Image & Form. Het antwoord, zoals gegeven door het recent gegeven Steamworld Heist, is een volmondig 'JA!'.
Net als in X-COM stuur je je poppetjes om beurten naar vijanden om die, al dan niet vanuit dekking, onder vuur te nemen, waarna die vijanden aan de beurt zijn, enzovoort.
Wat Steamworld Heist allereerst anders maakt dan X-COM, is dat de game is opgezet als 2D-platformer in hetzelfde coole, fraai vormgegeven universum als Steamworld Dig. Er is ook een onderscheidend realtime aspect: bij het vuren moet je rekening houden met de langzaam op en neer bewegende hand van de schutter, en kun je kogels en andere projectielen op trickshot-achtige manieren van muren en plafonds laten kaatsen.

Ik kan me voorstellen dat je nog niet echt enthousiast wordt wanneer je dit alles zo leest, net zoals Steamworld Dig op papier eigenlijk weinig bijzonder is. Veel van de fun van deze games schuilt dan ook in de uitwerking en de perfecte manier waarop genoemde elementen zijn samengevoegd. De synergie tussen je eenheden, de diepgang in de toch zeer toegankelijke gameplay, de manier waarop je aan het eind van elk level je cadeautjes krijgt gepresenteerd… **Image & Form bewijst met Steamworld Heist dat Steamworld Dig geen toevalstreffer is geweest** en dat ze gewoon op hetzelfde niveau als Nintendo of Blizzard hun ambacht uitoefenen.



Titel: SteamWorld Heist
Platform: 3DS
Prijs: € 19,99

OORDEEL:
Steamworld Heist is op de valreep van 2015 een van mijn favoriete games van dat jaar geworden.

PULARIA

Twee muizen die op het eerste gezicht exact hetzelfde lijken maar bij nadere inspectie compleet van elkaar verschillen... ja, ja, wat je allemaal niet meemaakt in deze rubriek. En oh ja, we vragen eveneens je aandacht voor misschien wel de beste controller ooit!

MICROSOFT

XBOX ONE ELITE WIRELESS CONTROLLER

OEI, OEI, OEI... WAT OOGT EN VOELT DEZE CONTROLLER GOED. MAAR DIE PRIJS... OEF! DAT IS EIGENLIJK HET ENIGE MINPUNT AAN DE XBOX ONE ELITE WIRELESS CONTROLLER.



Voor het bedrag dat je voor deze controller moet neertellen, kun je drie (!) gewone Xbox One controllers kopen. Maar als je graag op de beste manier je Xbox One games speelt, en je zit ruim in je slappe was, dan is deze volledig te customizen controller écht de top.
De fraaie coating, de verwisselbare onderdelen, de pouch waarin je de controller vervoert, de snoertjes... het is allemaal zeer high-end in de afwerking, uitstraling en hoe het in de hand ligt. Met name bij first-person shooters en racegames zorgt deze controller voor een ultieme beleving: het voelt zo lekker en precies. Vooral schakelen tijdens races of het snel wisselen tussen wapens gaat niet minder dan subliem, en daardoor zullen gamers met eSports ambities nog preciezer hun game-input kunnen instellen.
Met een set van vier paddles (die achterop de controller zitten), zes thumbsticks en twee D-pads heb je zonder overdrijven binnen een minuut jouw perfecte controller in elkaar gesleuteld. Een waanzinnig stukje hardware dit.



MAD CATZ

R.A.T. PRO X & R.A.T. PRO S

DE R.A.T.-MUIZEN VAN MAD CATZ HEBBEN DE LAATSTE JAREN EEN NAAM OPGEBOUWD ALS SUPER CUSTOMIZABLE MUIZEN MET EEN UNIEKE LOOK EN FEEL. DIT ZIJN MUIZEN DIE JE HAAT OF WAARVAN JE UIT JE STERRETJE GAAT, EEN TUSSENWEG IS ER SIMPELWEG NIET.

We kregen op de redactie twee nieuwe R.A.T.-modellen opgestuurd: het instapmodelletje de PRO S en de high-end super hardcore PRO X. Beide met draad en beide uitgevoerd in zwart-geel... maar toch is er een wereld van verschil tussen de letter 'S' en 'X'.
De **PRO S** is een lichtgewicht muisje, waarbij de lengte en hellingshoek van de polssteun verstelbaar zijn en dat is het dan wel. Het dpi-bereik gaat van 50-5000 en is in stappen instelbaar.
Leuk, maar overall slaat dit model de plank toch een beetje mis. Dit is niet waar R.A.T.-muizen om bekend staan. Voor vijftien euro minder kun je dan beter de uitgebreidere Logitech G502 Proteus Gaming Lasermuis in huis halen of de iets oudere R.A.T. 5, die ook goedkoper is en desondanks veel meer mogelijkheden heeft.
Nee, dan de R.A.T. **PRO X**. Je betaalt een smak geld, maar je krijgt dan wel het neusje van de zalm onder de zelf samen te stellen muizen.
Met deze muis kun je kiezen voor zowel optische als lasersensors, elk met een geheugen voor negen profielen. En als er een nieuwe sensor op de markt komt, plaats je gewoon een nieuwe module. Je hoeft dan dus geen nieuwe muis te kopen, maar alleen een vers onderdeeltje.
Daarnaast kun je de hele muis praktisch uit elkaar halen en geheel naar eigen wensen instellen. Het gloednieuwe chassis van magnesiumlegering is sterk en wendbaar, de muis kent drie hot-swappable sensoren naar keuze met intern geheugen en is uitgevoerd met een optisch scrollwielsysteem. Het analoge scrollwiel scharniert zijwaarts en heeft een verstelbare weerstand.
Daarnaast heeft de PRO X negentig programmeerbare commando's en een dpi-bereik van 100-8200. Het enige dat ontbreekt zijn de gewichtjes, maar verder is er qua instellingen haast geen completere muis te vinden.
Een dikke aanrader voor mensen die PC-gaming bloedserieus nemen.









QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1
Waarom is Texas een perfecte plek voor Samuel?
A) Vanwege zijn voorliefde voor cowboylaarzen, vlees en extravagante lifestyles
B) Vanwege zijn voorliefde voor George Bush en namaakborsten
C) Vanwege zijn voorliefde voor country muziek en onbeschermde seks met wasberen

2
Wat is volgens Graddus een 'fokking slechte grap'?
A) Wist je dat mijn vrouw en ik 20 jaar gelukkig zijn geweest? Dat was voor we elkaar kenden
B) Ik verloor laatst van mijn computer met schaken. Daarna gewonnen met kickboksen
C) Is piemel eigenlijk een lidwoord?

3
Met welke drie beesten speelde Jan in Far Cry: Primal?
A) Een mier, een zandvlo en een pissebed
B) Een beer, een wolf en een jaguar
C) Een roodlippige ruwgeschubde blobvis, een zwaar verkouden bruingevlekte neusaap en een tweekleppige roze zeepiemel

4
Wat is naar eigen zeggen Wouter z'n grootste zwakte?
A) Dat ie niet kan toegeven dat ie zwakke punten heeft
B) Dat ie bar slecht tegen herhaling zonder directe beloning kan
C) Dat ie geen HEMA langs kan lopen zonder een halve warme worst te bestellen

5
Hoe heet volgens Jurjen de Griekse smeedkunstgod?
A) Hephaistos
B) Mart Smeedsos
C) Syfilos Vaginos

6
Ed werd door zijn vrouw op het Centraal Station betrapt met...?
A) Een gestolen fles wijn uit de AH to go aan z'n mond
B) Z'n hand onder de rok van een heroïnehoertje
C) Een sigaret

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?



DAN MAAK JE KANS OP EEN XBOX ONE PAKKET, BESTAANDE UIT:
EEN POWERBANK
+ EEN WERELDSTEKKER
+ EEN HOODIE
+ STAR WARS BATTLEFRONT
+ BATTLEFRONT T-SHIRT

PRIJSVRAAG FEATURE

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- PRIJKEN STREET FIGHTER HELDEN KEN & RYU OP DE COVER!
- KUN JE GENIETEN VAN EEN DIKKE NARUTO SPECIAL
- ZET JAN DE TIJD STIL; DE LUCKY BASTARD GAAT NAMELIJK LANGS BIJ REMEDY VOOR QUANTUM BREAK!
- LEIDT NINO DE REVOLUTIE IN HOMEFRONT 2
- GEEFT FLORIAN PLANKGAS MET SÉBASTIEN LOEB ÉN DIRT RALLY OP DE CONSOLES
- KIJKEN WE ONZE OGEN UIT IN HET MYSTERIEUZE INDIE-PARELTJE FIREWATCH
- HALEN WE ONS MAATPAK UIT DE KAST VOOR EEN HANDS-ON MET HITMAN!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

EFFE JE GAT UIT

Samen met Airbnb en Sony organiseerden we een prijsvraag waarbij de winnaar met twee vrienden 24 uur lang mocht gamen in een luxe appartement in Amsterdam. Je moest dan wel kunnen aantonen in 'het grootste gat' van Nederland te wonen.
Jaloers op Lester en z'n twee vrienden hoef je echter niet te zijn, want na dit toffe uitje in onze hoofdstad reisden deze gasten weer terug naar Megchelen ergens achter, achter, achter in de Achterhoek, alwaar ze weer verder zullen moeten met hun leven in een dorp zonder glasvezel, pinautomaat en supermarkt...





POSEUR VAN DE MAAND

Vraag je Jan om met een 'poseurwaardige' foto terug te komen van een trip, dan vang je eigenlijk nooit bot.

DE GEBOORTE VAN EEN JEDI KNIGHT

Ooit zo'n tof geboortekaartje gezien? Noah is het kersverse zoontje van onze Sales Manager Aryaty, en ja, die gast is best wel een heel klein beetje een Star Wars fan. Tekst, beeld, eigenlijk klopt alles... op één ding na; dat mannetje had ie natuurlijk Luke moeten noemen!



PU BLIJFT VRIJ

Dat hebben we toch maar mooi effe voor elkaar gekregen. Toen we hoorden dat ze in China Pu achter de tralies zouden zetten, hebben we meteen met president Xi Jinping gebeld, want dat kan natuurlijk niet. Gelukkig begreep de communistische leider ook dat Pu nooit of te nimmer in z'n vrijheid beknot mag worden!



Chinese activist en populaire twitteraar Pu toch niet de cel in volkskrant.nl/buitenland/chi



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:




YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

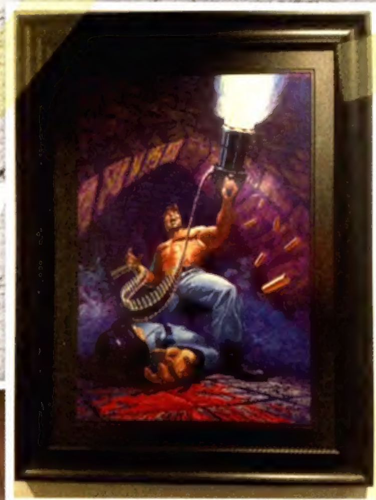
'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT
GAME OF THRONES EPISODE 1 T/M 6



MAZZELPIKKIE

Graddus schrok zich afgelopen maand een bruine streep in z'n onderbroek. De baklap was bijna thuis, toen hij plotseling ontdekte dat ie onderweg z'n portemonnee had verloren, compleet met bankpasjes, rijbewijs én kortingsbonnen van de HEMA.
Zoeken had geen zin, dus blokkeerde hij meteen z'n betaalkaarten... toen hij plots een app'je van Jan kreeg: 'Hé gast, ben jij soms iets kwijt?'. Huh, hoe dan??? Bleek dat een vriendelijke dame de portemonnee - met daarin ook een visitekaartje van Jan - had gevonden. Bij het ophalen constateerde Graddus dat zelfs zijn kortingsbonnen er nog inzaten!
Hmmm, misschien een idee om er een telefoon van te kopen die wél scherpe foto's maakt?





ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Ed kwam ook deze maand weer een paar noemenswaardige foutjes tegen in de teksten van de PU-redacteuren. Rechts legt onze eindbaas uit wat er is misgegaan.

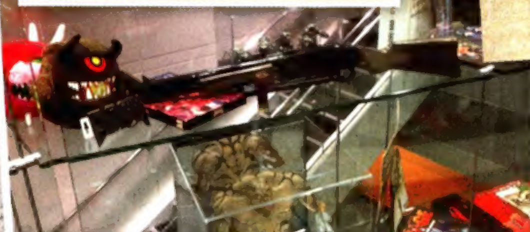
Verandering van spijs doet leven	Voor Wouter gaat dit inderdaad op; toch had ie hier 'eten' moeten schrijven i.p.v. 'leven'.
Leek het lot van Mega Man voorgoed verzegeld	'Verzegelen' deden we heel vroeger met belangrijke brieven. Hier gebruiken we 'bezegeld'
Meten met dubbele maten	Ook dit is geen ernstige fout, maar als ik er niks van zou zeggen, dan meet ik met twee maten
Zōnder elven, magie en draken	Nu eens geen verkeerd gebruik van een spreekwoord/gezegde, maar een 'v' waar een 'f' hoort. Pvvvvvv...





Samuel maakte tijdens z'n bezoek aan id Software in Texas zoveel toffe foto's dat we besloten ze te gebruiken voor onze vaste 'Smorgascompilatie' op deze pagina. Verdoomd indrukwekkend!









JORDI PETERS

FRAMEDROP

BIJ EEN GROOTS JAGER HOORT EEN GROOTS BEEST AAN ZIJN ZIJDE. IK, TAKKAR, ZAL DE GROOTSTE VAN ALLE TEMMEN.

DAAR IS IE: DE MAMMOET!

DE WARE HEERSER VAN HET DIERENRIJK...ALLE ANDERE WEZENS VERBLEKEN IN ZIJN KRACHTIGE SCHADUW.

IK MAAK HEM DE MIJNE EN DAN ZULLEN AL MIJN VIJANDEN BUIGEN OF STERVEN!

KONING MAMMOET, VOLG MIJ OP HET PAD DER OVERWINNING...

